スーパーファミコン®

取扱説明書　SHVC-FO

# STARFOX

スターフォックス

™

## ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用ソフト『スターフォックス』をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 使用上の注意

1）ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3）長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
5）端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7）カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
8）このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
9）スーパーファミコンにプロジェクションテレビ*を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

（＊スクリーン投影方式のテレビ）

# STARFOX

スターフォックス ™

## もくじ


- ものがたり……………P.2
- コントローラ操作……P.4
- ゲームについて………P.6
- ステージ紹介…………P.15
- 敵ボス紹介……………P.18
- ルートマップ…………P.20

# Background Story:戦いに至るまで

ライラット系…。広大な銀河のほぼ中央に位置する惑星集団である。ここに住む全ての生き物は、周りの星々が羨むほどの恵まれた環境の中で、ゆったりとした時の流れを楽しんでいたのだった、あの男が現れるまでは――

✣ ✣

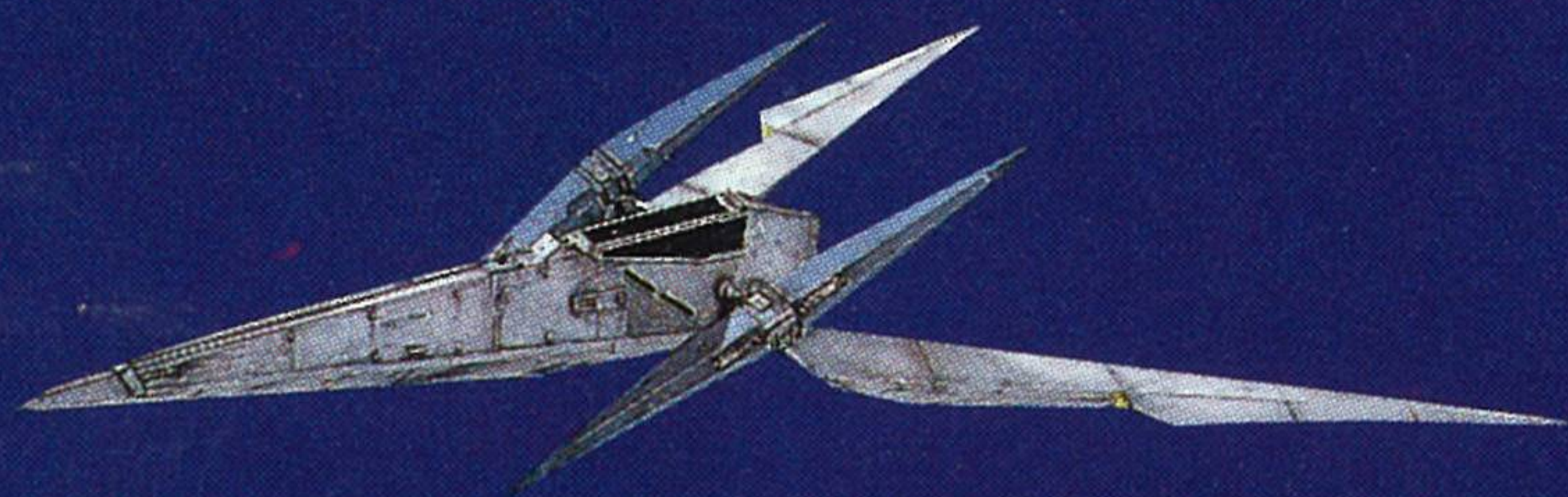
アンドルフ皇帝、かつての天才科学者Dr.アンドルフのことである。ライラット系第Ⅳ惑星コーネリアで生まれ育った彼は、子供の頃から異彩を放ち、若くして超次元空間における動力機関開発の第一人者となった。しかし、その優れた頭脳を私欲のためだけに使うようになってからは危険な実験を繰り返し、ついにはコーネリア星から追放されたのだった。

✣ ✣

時がたち、人々がDr.アンドルフの名を忘れ始めていたある日、コーネリア防衛隊は第Ⅰ惑星ベノムの異常に気付いた。ベノムより発進される、様々な未確認物体。思えばこれがコーネリアに怨みを抱く、アンドルフからの宣戦布告だったのである。

完全にアンドルフ皇帝の軍事基地と化していた、第Ⅰ惑星ベノム。そして瞬く間に、ライラット系の他の惑星にもアンドルフ軍の魔の手は伸びていった。コーネリア防衛隊長ジェネラル・ペパーは、開発中だった超高性能戦闘機アーウィンの戦線投入を決定。だがアーウィンを乗りこなすパイロットを養成するには、事態はあまりに緊急を要していたのだ。

## 『そうだ！スターフォックスだ!!』

ペパーは叫んだ。宇宙狭しと名を馳せる、傭われ遊撃隊スターフォックス。彼ら４人に下された任務は、惑星ベノムの奪回とアンドルフ軍制圧である。うまくアーウィンを操り、ライラット系の平和を回復できるかどうか。チームリーダーである、あなたの腕にかかる期待は計り知れない…………

アーウィンを自在に乗りこなしたいのなら、まずはトレーニングモードでの訓練をお勧めする。アンドルフに挑むのは、それからでも遅くはない！

# コントローラ操作方法

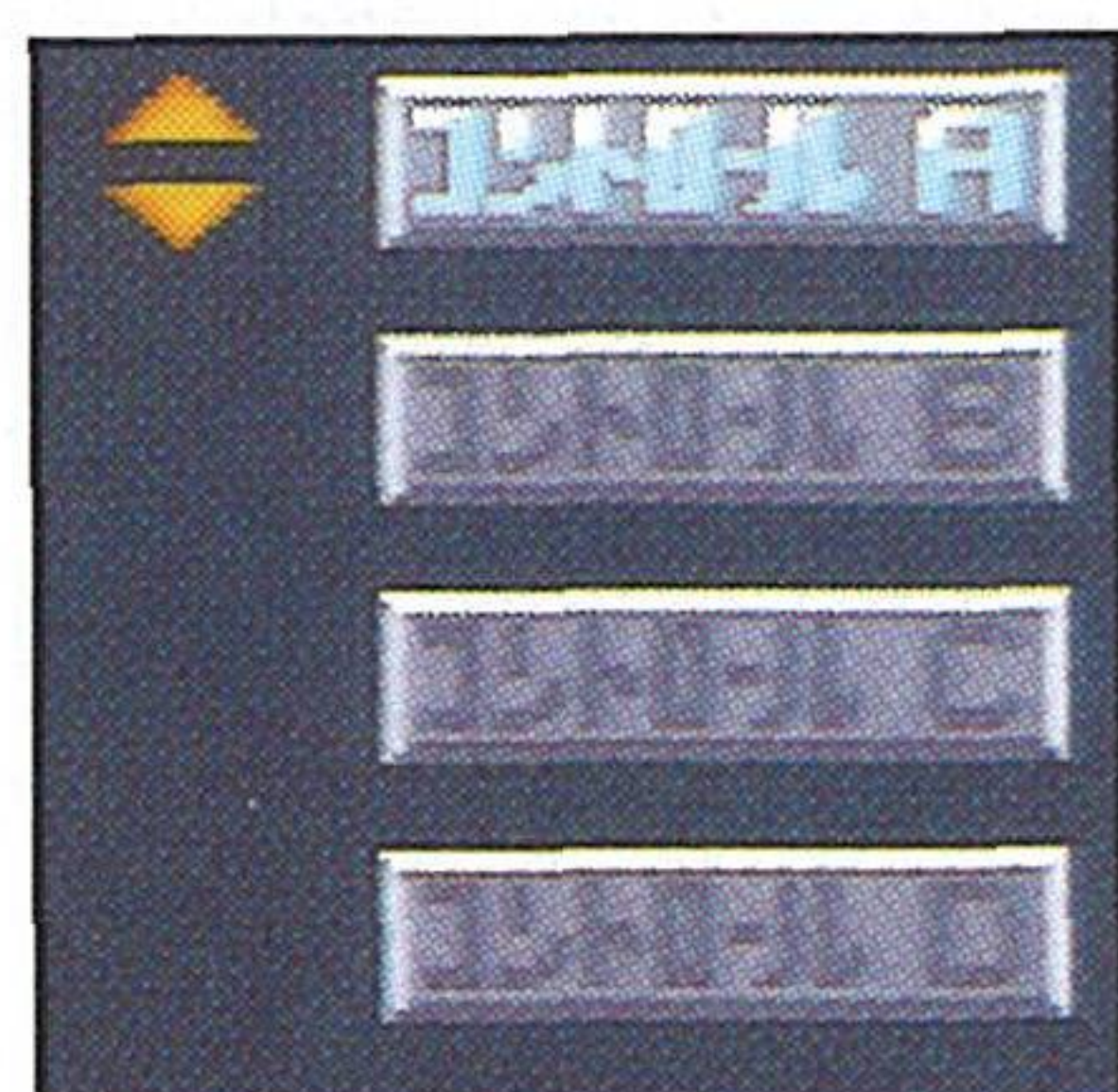
**●スタートボタン**
ポーズ(ゲームの中断)
及び選択画面での決定

**●セレクトボタン**　ビュー(視点)チェンジ、及び選択画面でのカーソル移動

**●十字ボタン**
- 左右：横方向移動
- 上　：操縦桿を押す➡降下
- 下　：操縦桿を引く➡上昇

及び選択画面でのカーソル移動

※スタートボタンを押しても、すぐにはポーズがかからない場合がありますので、ポーズ及びポーズ解除の際は特にボタンを丁寧に押すようにお願いします。
※ビューチェンジについては14ページをご覧ください。

各ボタンの役割は全部で4タイプ。ここではAタイプを紹介しました。その他についてはゲーム画面内で説明します。

●Lボタン　左クイックターン&左ローリング
●Rボタン　右クイックターン&右ローリング

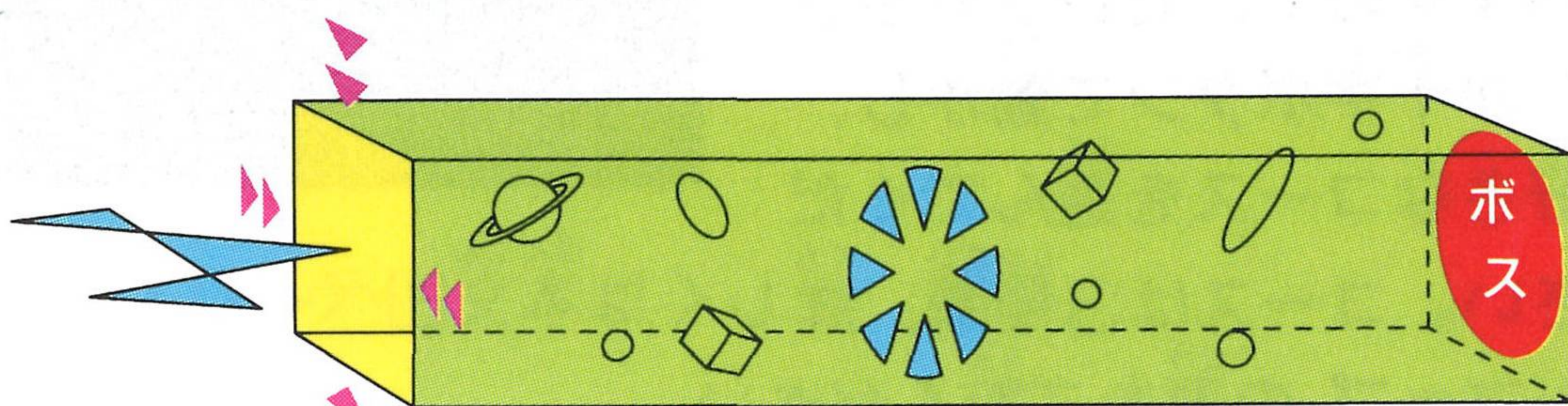
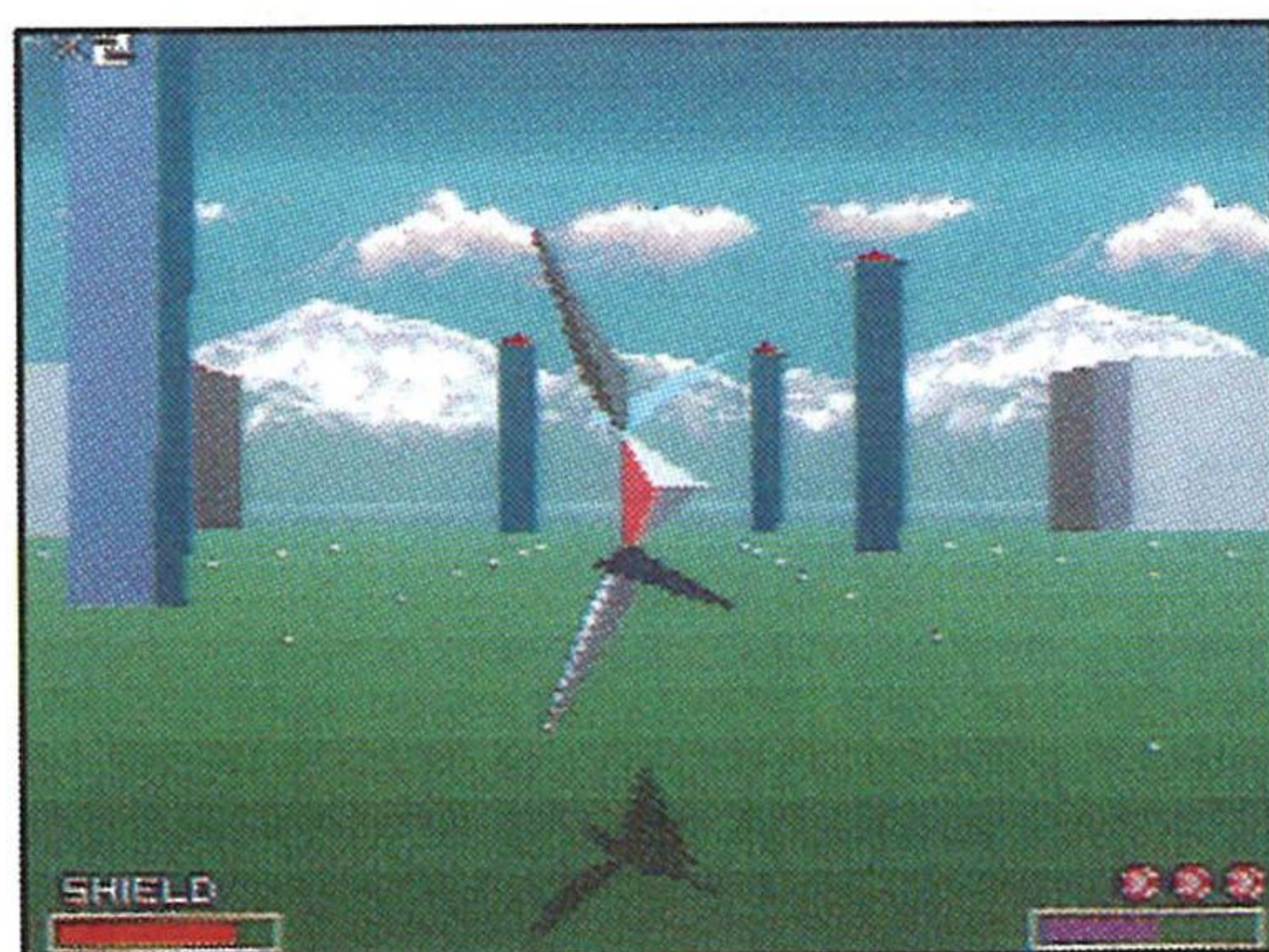
●Xボタン　ブースト（一時的な加速）

●Aボタン　スマートボム発射&起爆

●Bボタン　逆噴射（一時的な減速）

●Yボタン　ブラスター発射

※狭い空間などはクイックターンを使い、機体を傾けて通り抜けましょう。更にクイックターンの方向と十字ボタンによる左右の移動方向を一致させれば、より速い空間移動が可能となります。

また、L／Rボタンどちらかを素早く2回押すと機体がローリング（回転）するので、レーザーをはね返したり、敵を振り払うこともできます。

各ステージの目的は、敵の拠点にいるボスを倒すことです。プレイヤー機が拠点までのルートをはずれそうになると画面にマークが出ますので、示された方向に従ってください。端に寄りすぎると障害物など避けきれない場合も出てきます。

# ゲームの説明

カセットをスーパーファミコン本体に挿し、電源スイッチをONにするとデモ画面が始まります。その後タイトル画面が出た時に、スタートボタンを押してください。

※デモ画面の時、いずれかのボタンを押せば、すぐにタイトル画面を出すことができます。

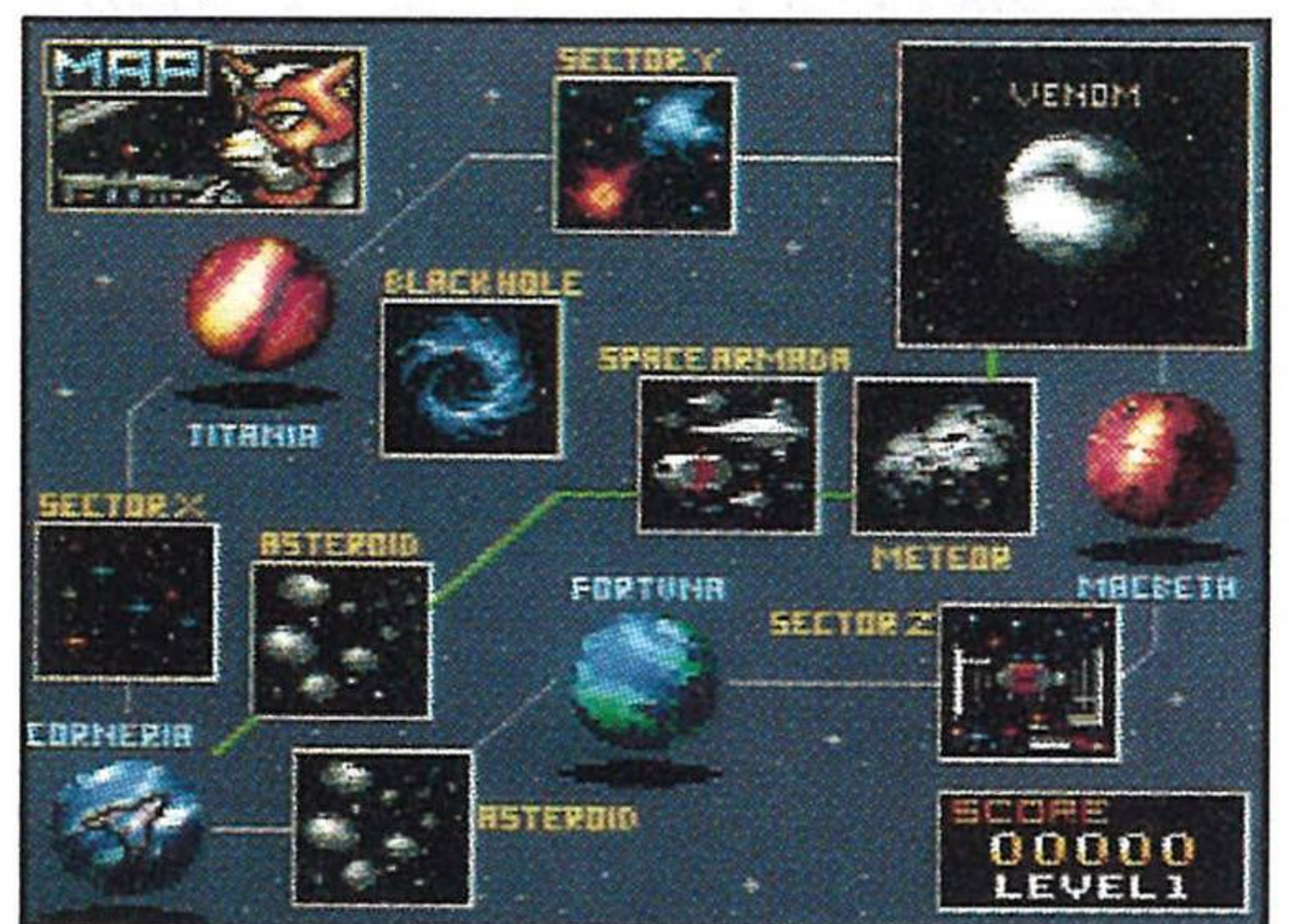
スタートボタン

## コントローラ説明

ボタンの役割はA～Dの4タイプ。セレクトボタンで希望の仕様を選んでください。画面左下の操作方法をよく頭に入れ、スタートボタンを押しましょう。

スタートボタン
(“ゲーム”を選んだ場合)

## コースセレクト

マップ画面上に、コースを示す緑色のラインが表示されますので、セレクトボタンか十字ボタンで動かし、好きなコースを選んでください。コースは3種類、詳しくは本文20ページ「ルートマップ」の項をご覧ください。

**スタートボタンで、アーウィン発進!!**

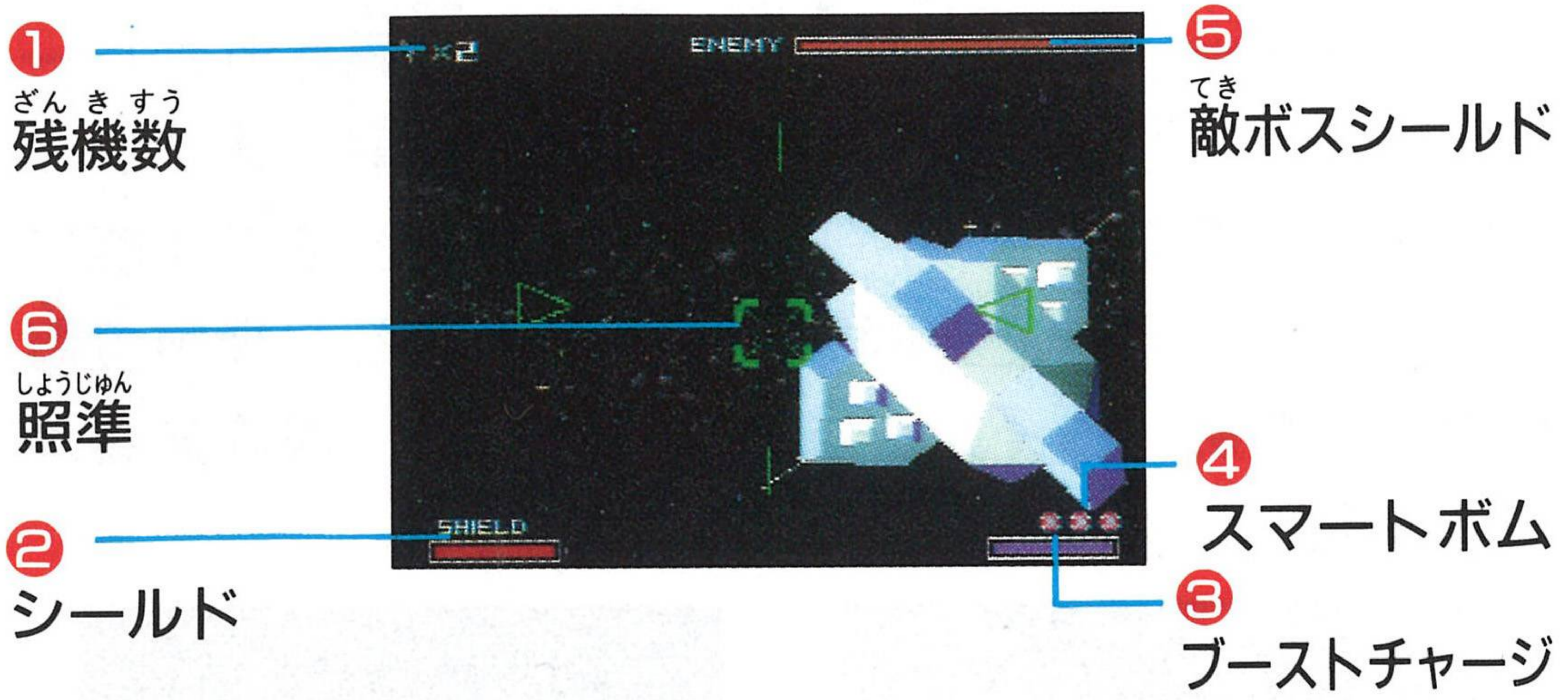
## ゲーム画面

❶ 残機数

❻ 照準

❷ シールド

❺ 敵ボスシールド

❹ スマートボム

❸ ブーストチャージ

**❶残機数の表示** ―――― プレイヤーの搭乗するアーウィン、その残り機体数が表示されます。この数字が0の時、撃墜されるとゲームオーバーです。

**❷シールドメーター** ―――― 敵の攻撃や、物体との接触などにより機体がダメージを受けると赤い部分が減っていきます。そして赤い部分がなくなった瞬間、機体は爆発してしまい、自機を1機失ったことになります。

**❸ブーストチャージメーター** ―――― ブースト・逆噴射の使用により消費されるエネルギーの表示です。このメーターが満タンの時にしか、ブースト・逆噴射は使えません。減ったエネルギーは自動的にチャージされ、回復します。

**❹スマートボム残弾数** ―――― 空間戦闘用爆弾の残り弾数です。最初3発、最高5発まで持つことができます。

**❺敵ボス用シールドメーター** ―――― このメーターは、画面に敵のボスが出現すると現れます。赤い部分が小さくなれば、ボスにダメージを与えた証拠です。

**❻照準マーク** ―――― ブラスターの狙いを決める照準です。視点がコックピットの時、傾斜計と共に表示されます。

## プレイヤーの武器（ボタンはAタイプでの使用例）

● **ブラスター** ―― 機体の先端に装備されたレーザー砲です。強力なレーザービームを発射します。

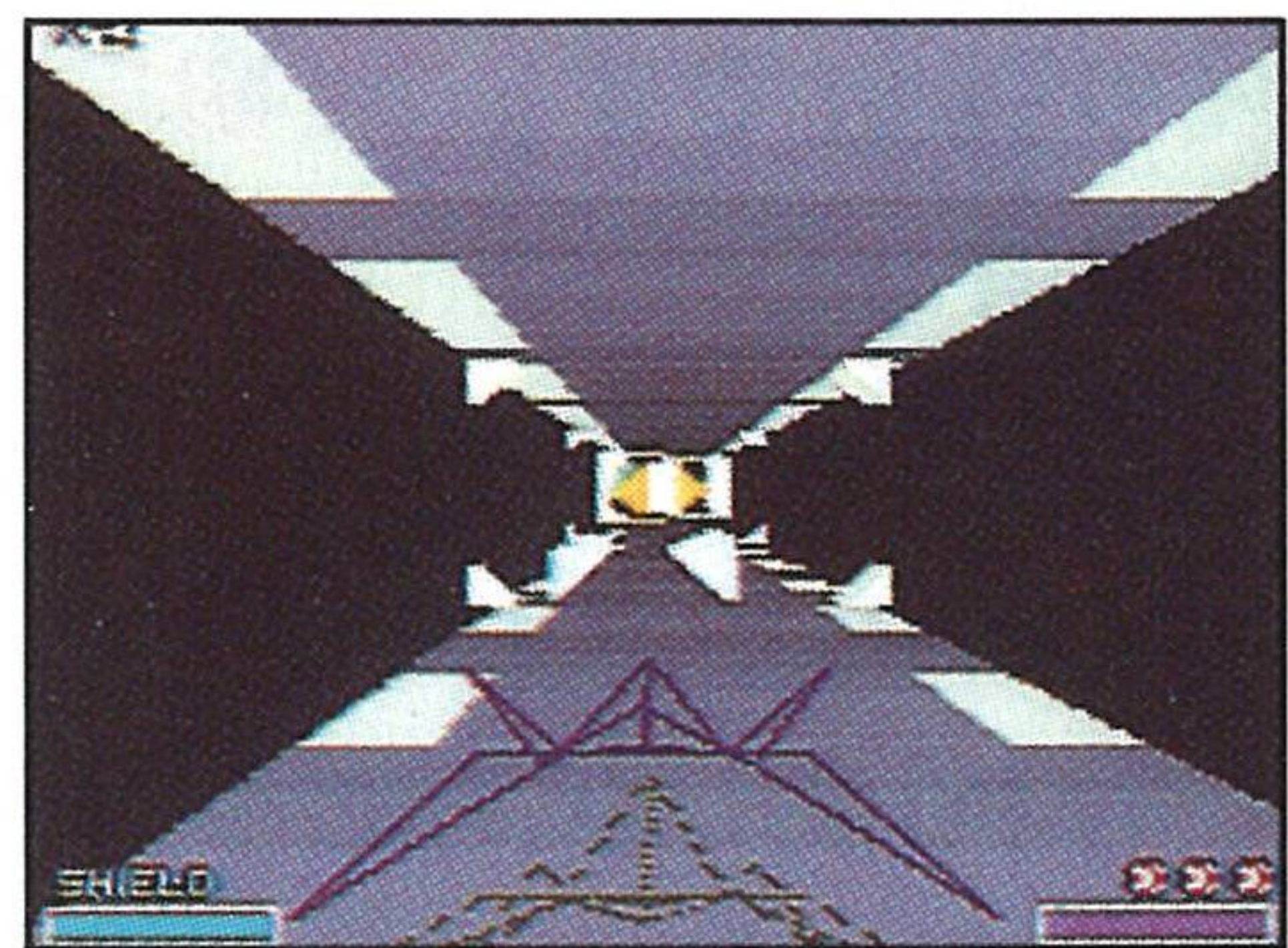
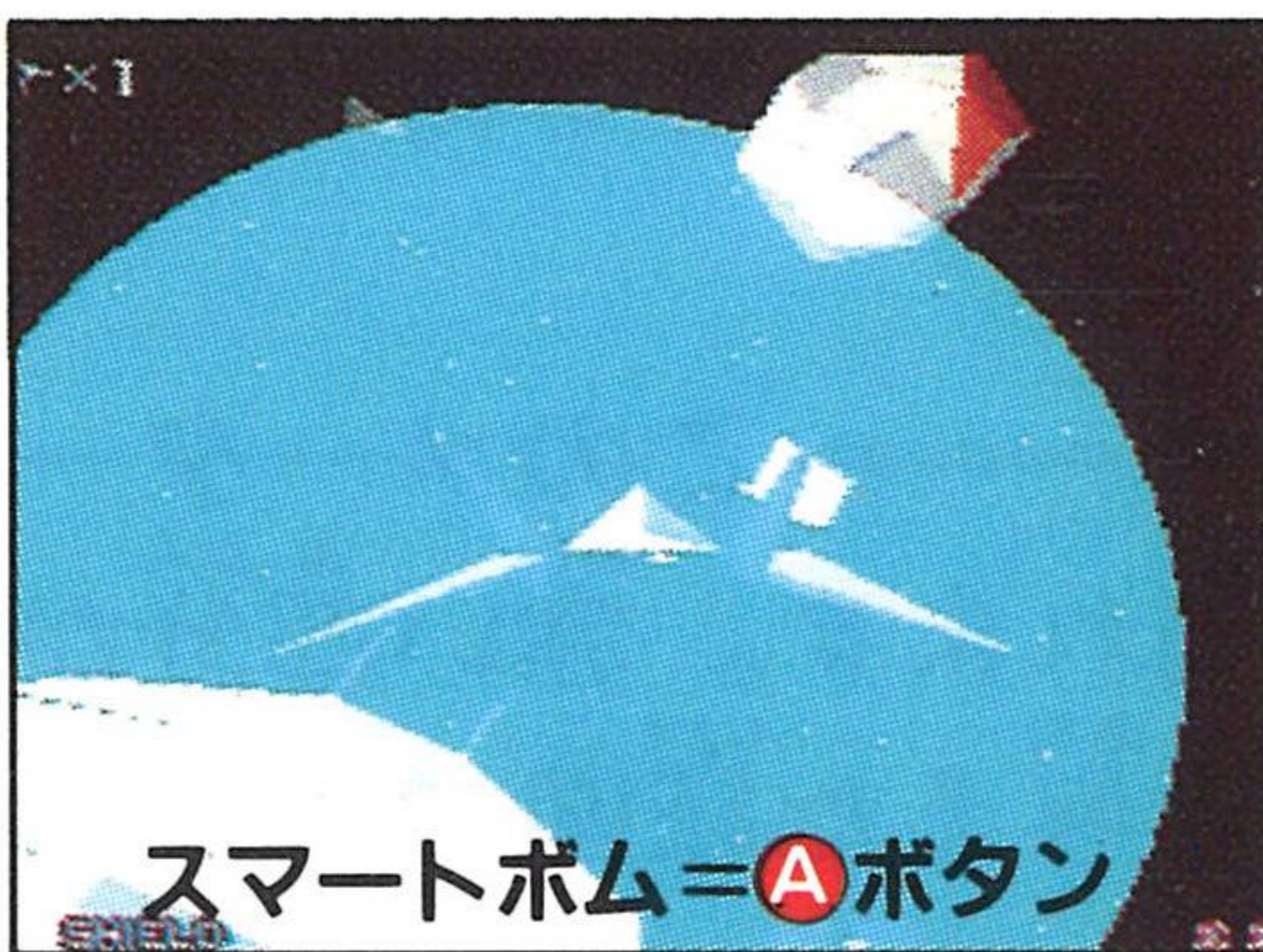
● **ツインブラスター** ―― アイテムを取ると使用可能になる、ブラスター2発同時発射機能のこと。発射位置が両翼のため、ウイングを破壊されると、機体先端からの単発ブラスターに戻ってしまいます。

ブラスター＝Ⓨボタン

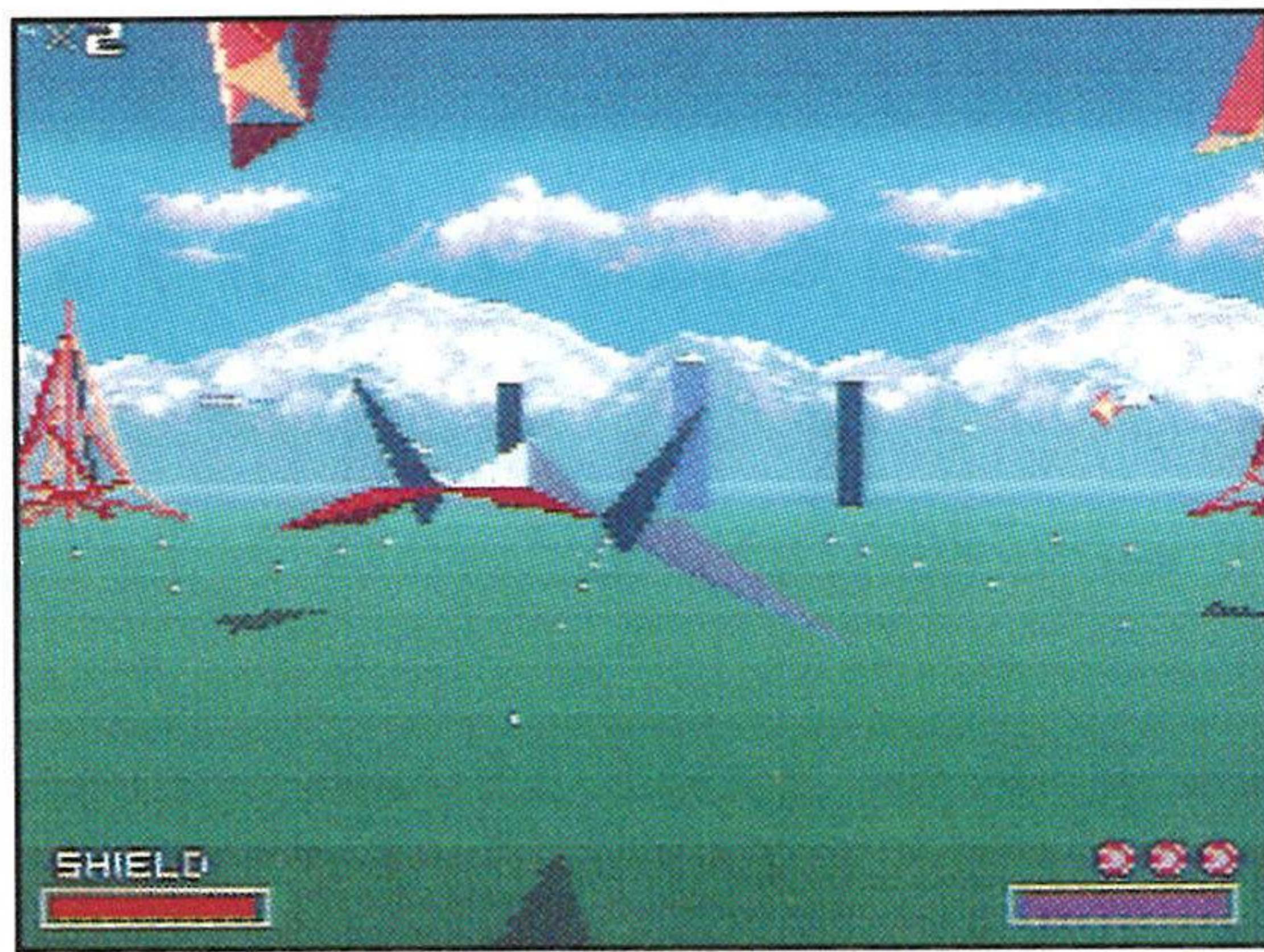
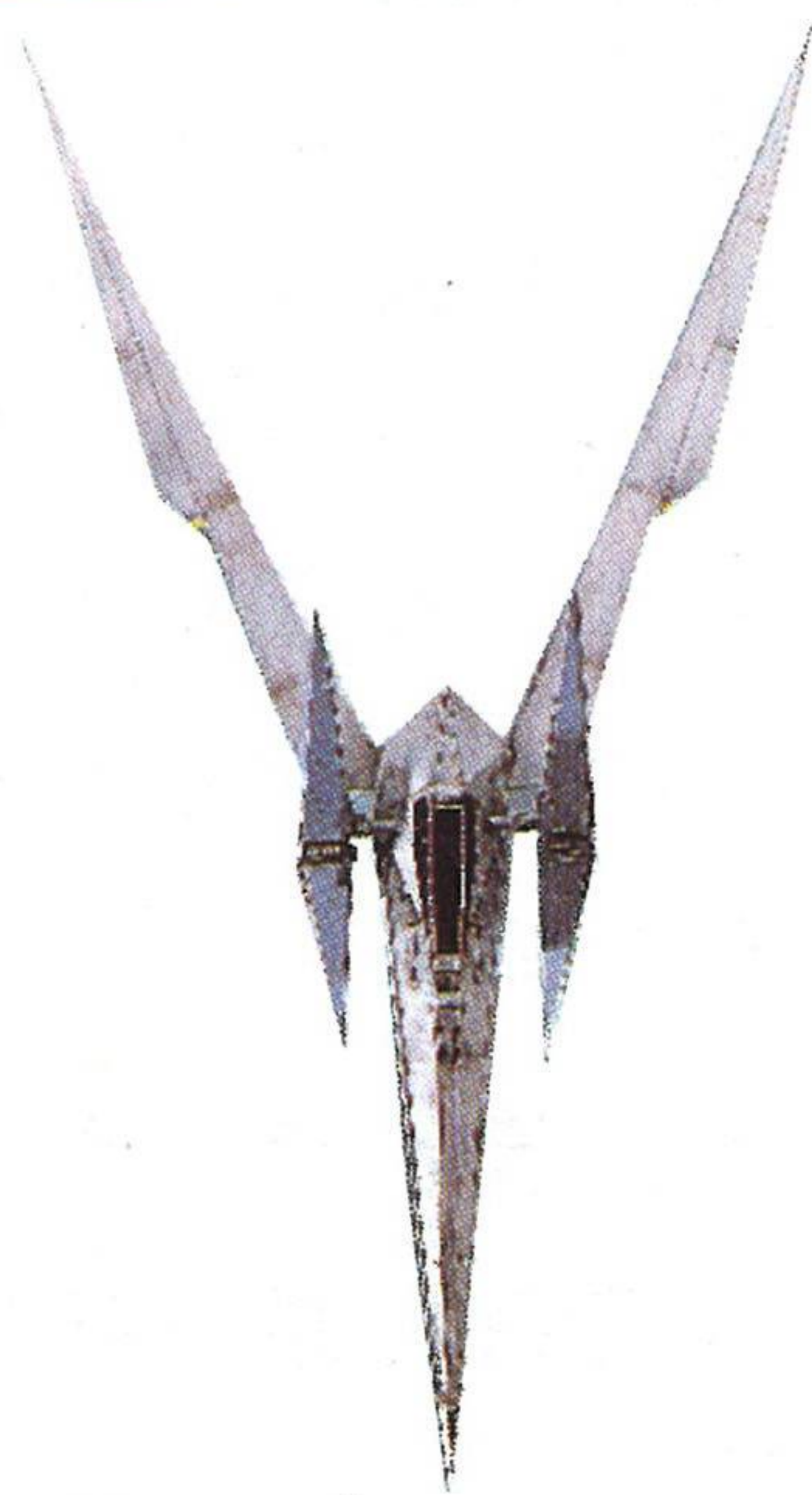
ツインブラスター＝Ⓨボタン

● **スマートボム** ―― これを使うと、爆発の中心から一定距離にいる全ての敵にダメージを与えられます（耐久力の高い敵では、破壊までには至りません）。爆心に近い敵には、より大きなダメージを与えられます。

● **パワーシールド** ―― アイテム獲得による、防御パワーのアップです。機体が透明（ワイヤーフレーム）になり、敵の攻撃からのダメージがゼロになります。しかし、被弾や障害物との接触が一定回数に達すると元の機体に戻り、通常のダメージを受けることになります。

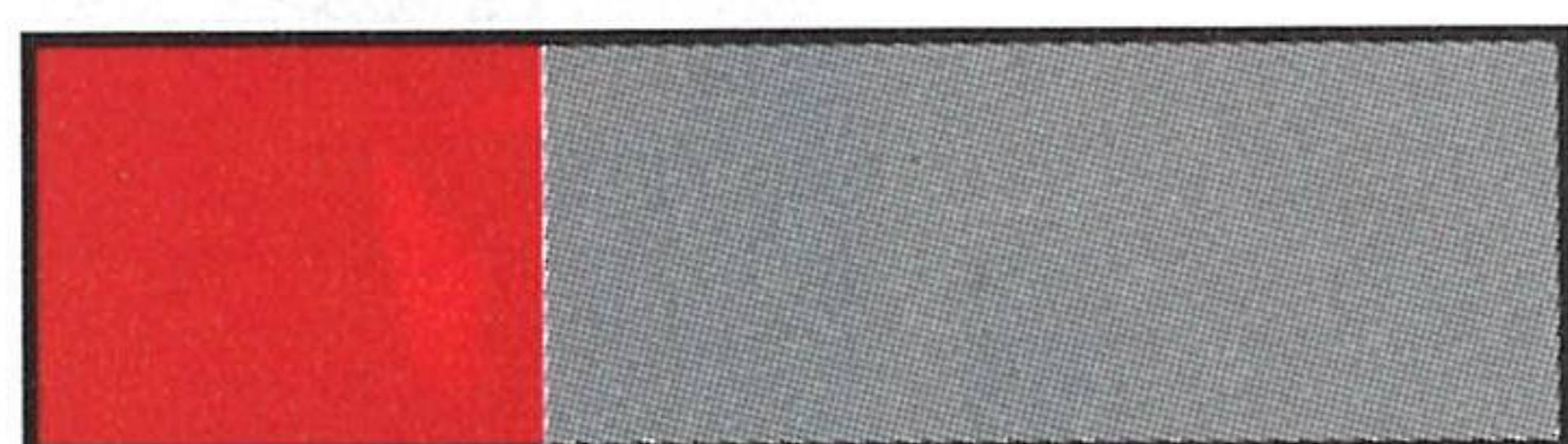
スマートボム＝Ⓐボタン

※ボム発射後、再度Ⓐボタンを押すと爆発します。押さない場合は、何かの物体に接触するまで飛び続けます。

## ダメージ

シールドメーターに表示される、プレイヤー機のダメージは、機体のどこに受けたかによって違ってきます。例えばウイングだけが衝撃を受けた場合、ボディに当たった時と比べ半分のダメージですむのです。しかしウイング自体の耐久力の限界を超えると、ウイングは破壊されてしまいます。
シールドメーターの表示には、常に気を配りましょう。

## ダメージの回復

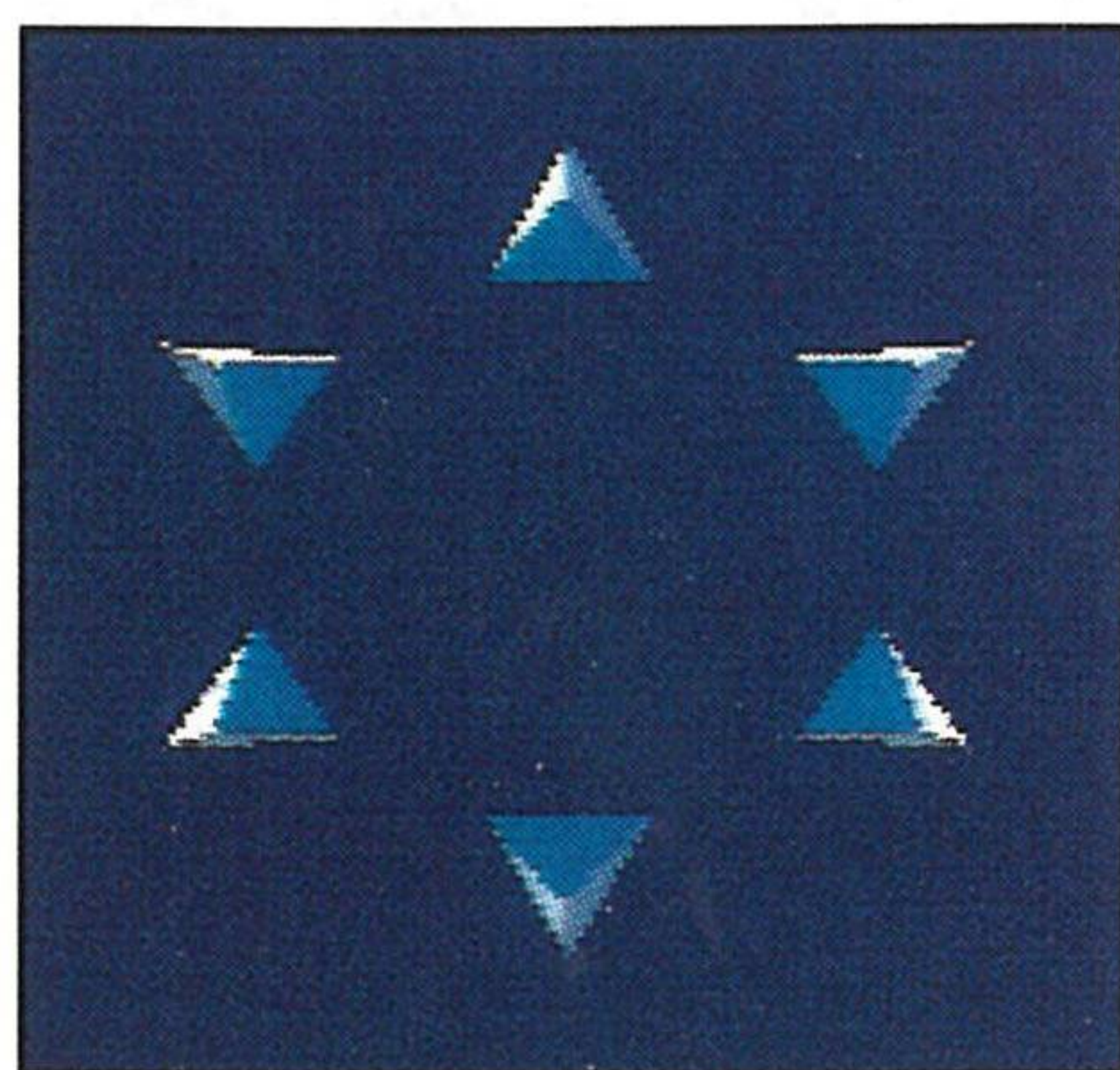
ステージをクリアするたびシールドメーターが満タンに戻り、機体の受けたダメージは完全に回復します。また、アイテムでもある程度回復させることができます。ウイングも、ダメージだけなら機体と共に回復しますが、一度破損してしまうとウイングジャイロに接触しない限り、メーターが満タンになった後も壊れたままの状態で戦い続けねばなりません(11ページ参照)。

ステージクリア

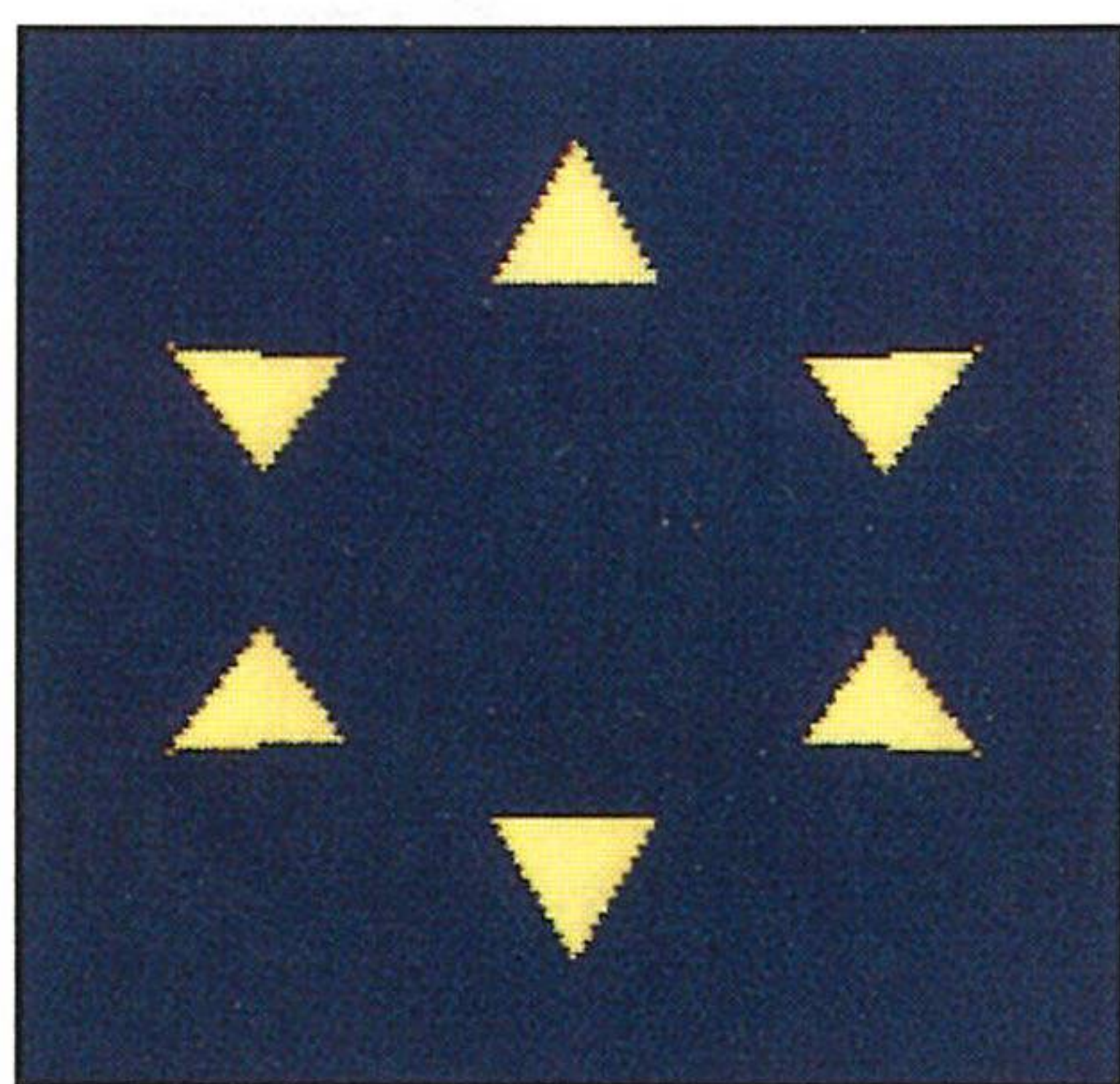
満タン!!

## アイテム紹介

戦闘中、プレイヤーのピンチを助ける数々のアイテムが出現します。サプライサークルはくぐって、その他は出現した物体に接触(体当たり)することで、特殊な機能などが得られます。物体は浮遊しているだけでなく、ある種の敵を倒した後に現れる場合もあります。接触する時はブレーキを効果的に使うといいでしょう。

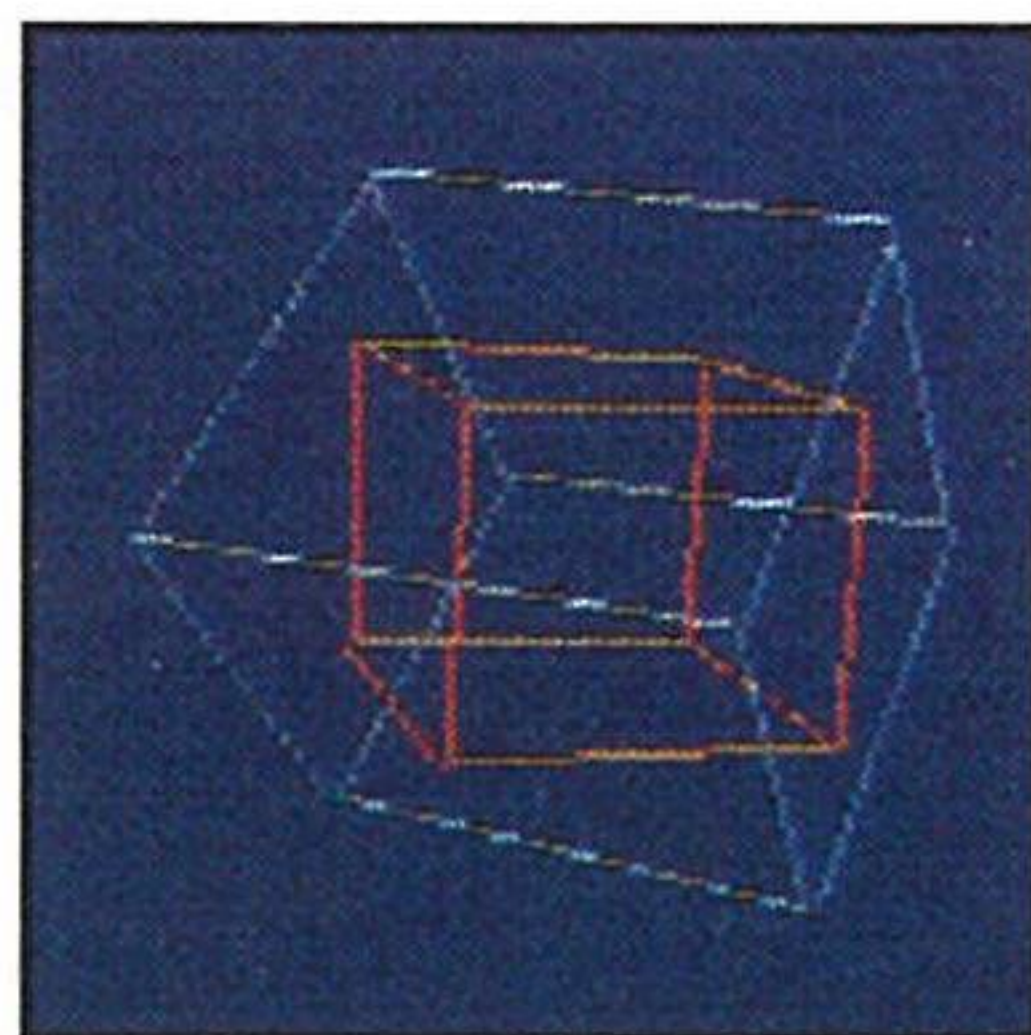
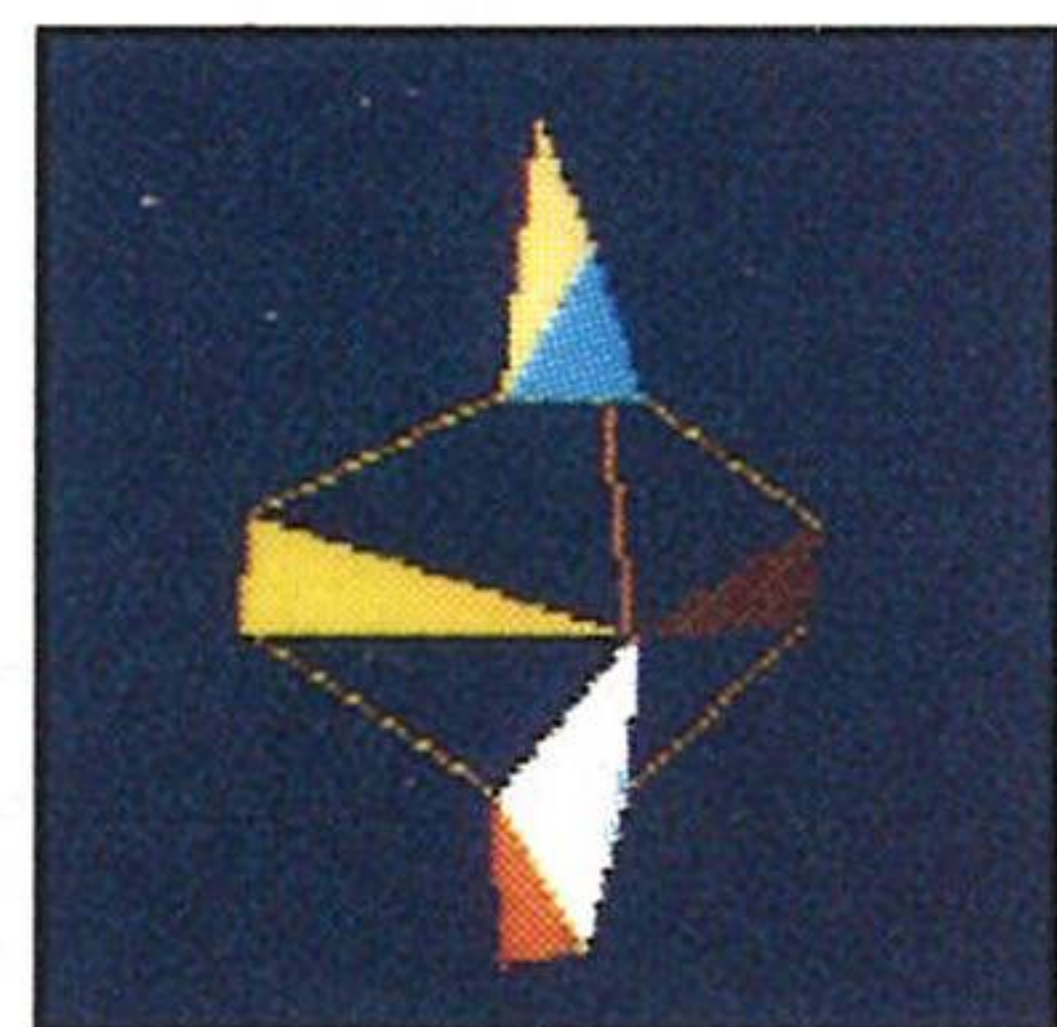
### ●サプライサークル

輪の内側を通り抜けると、そこまでのダメージがかなり回復します。また、やられた後にゲームを続ける際の、再スタート地点になる場合があります。

**※サークルをくぐらなかった時の再スタートは、そのステージ最初の場面からとなります。**

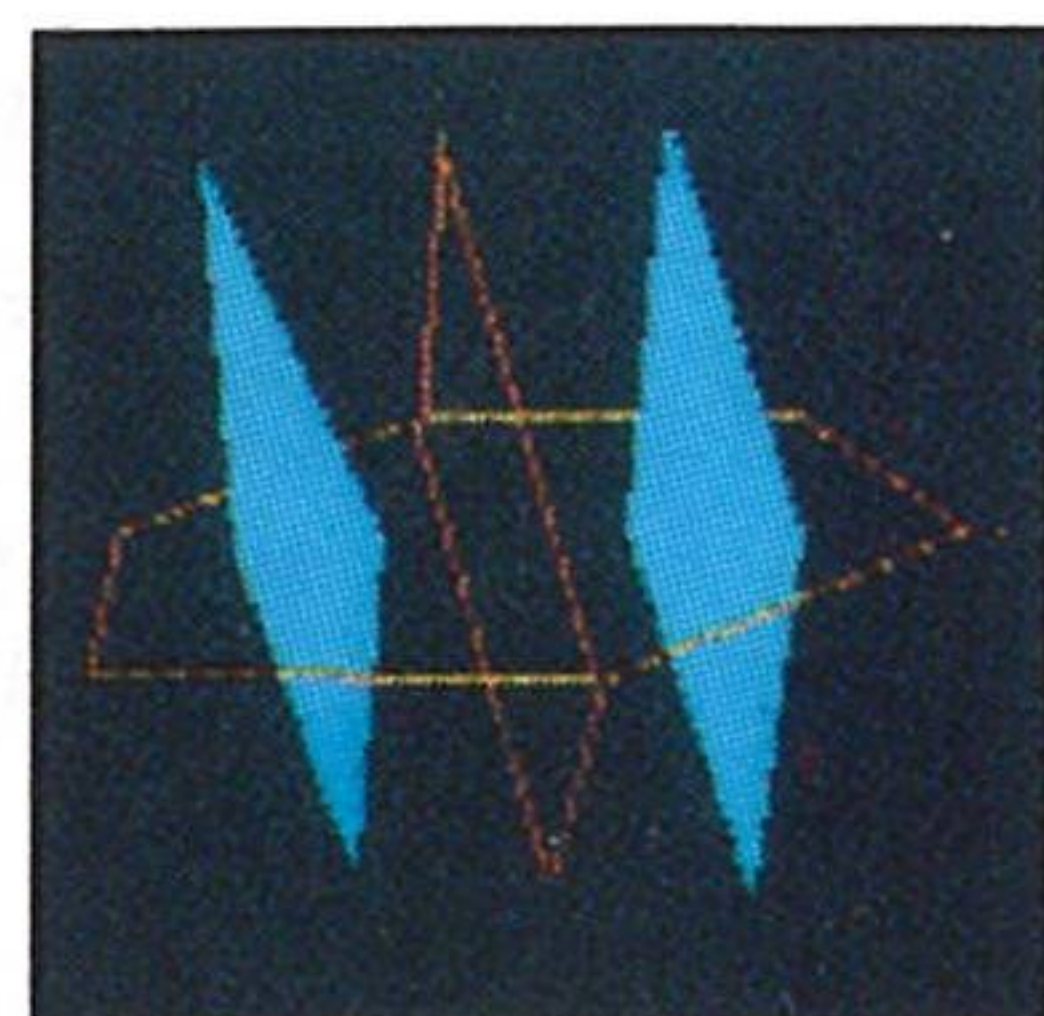
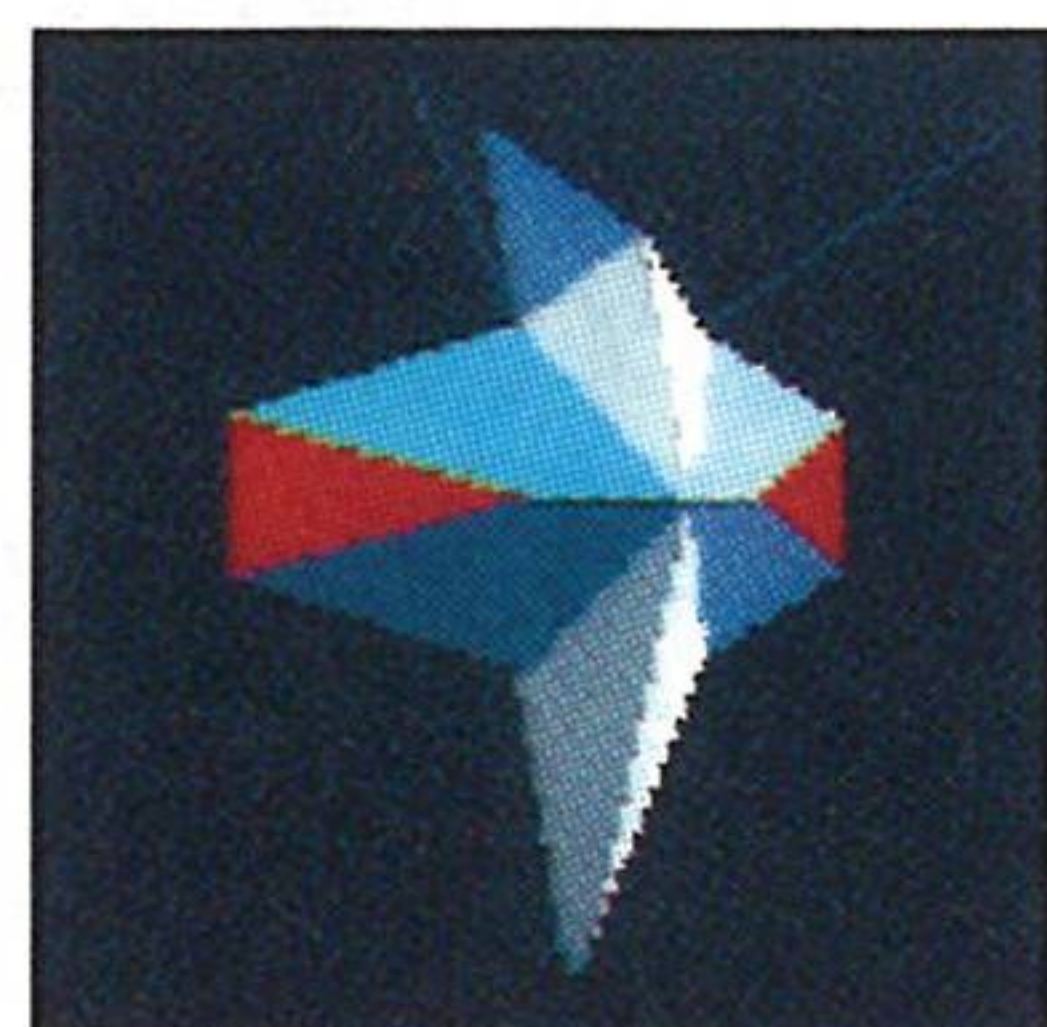
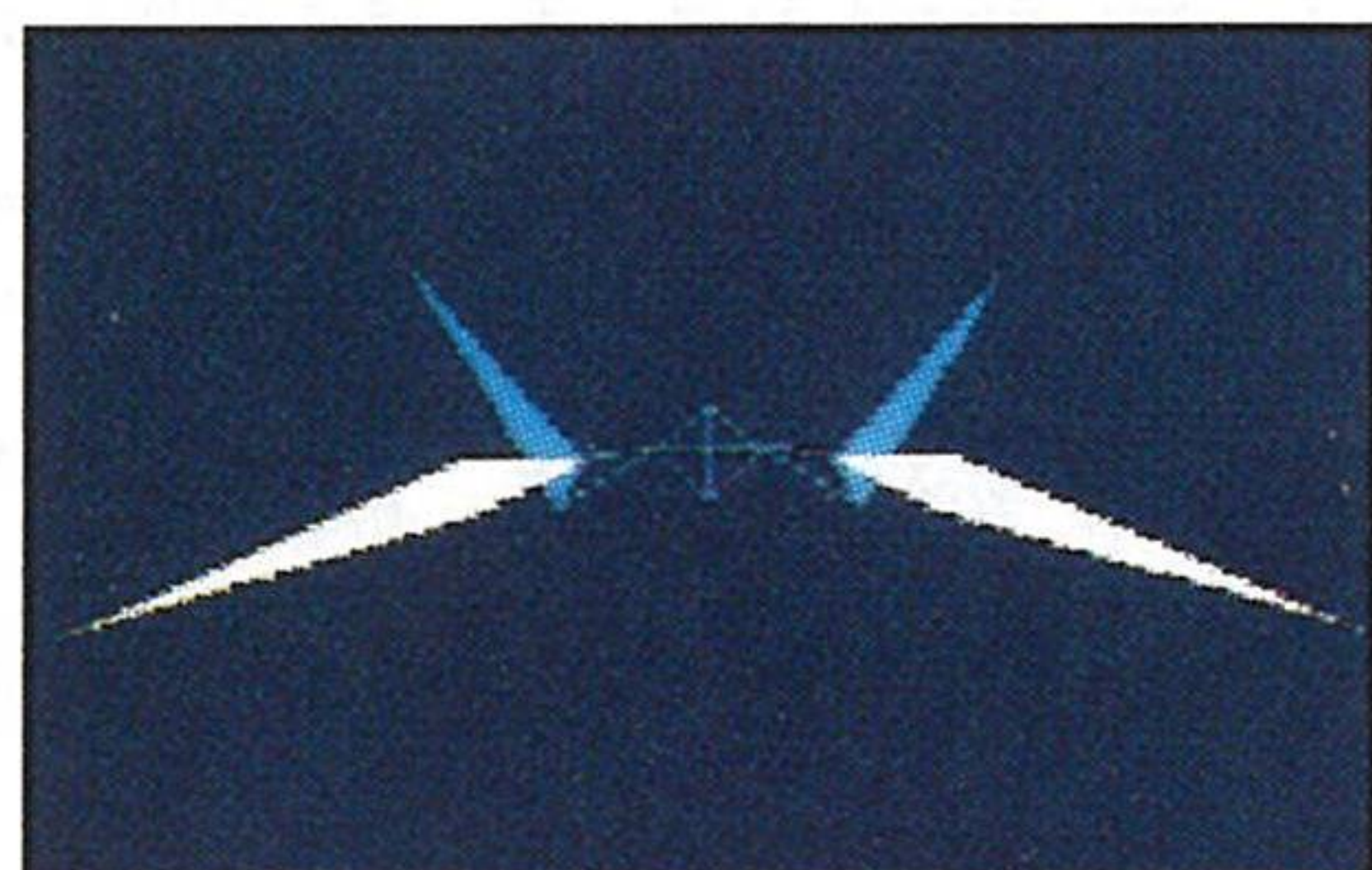
### ●スモールサプライ

ある種の敵及びミサイルを、破壊した後に出てくるこの物体に接触してください。ダメージがいくらか回復されます。

### ●パワーシールド

このアイテムを獲得すると、その後一定回数の攻撃を受けるまで、敵の攻撃によるダメージがゼロになります。右の物体の登場を待つか、その下の敵を倒して物体を呼んでください。

**物体**

**敵**

## ●ツインブラスター &ウイングジャイロ

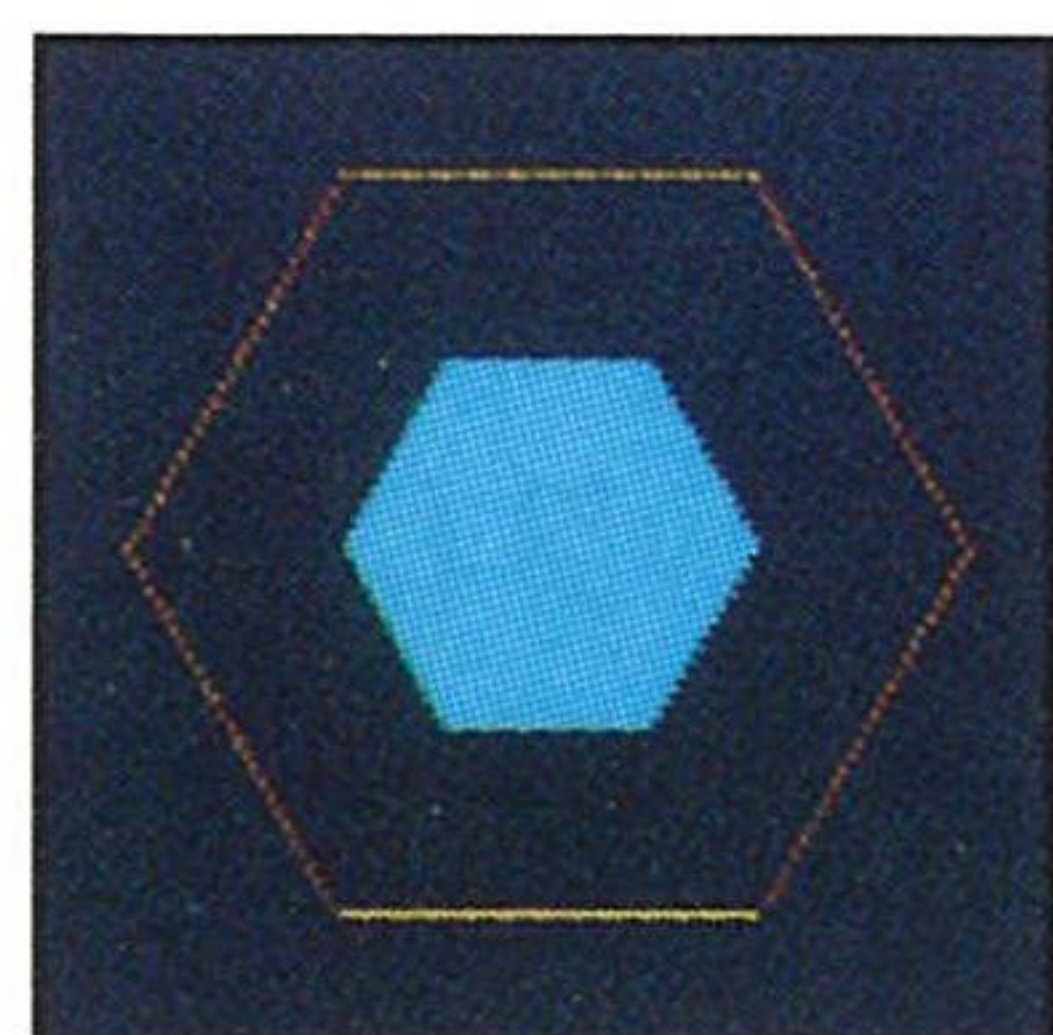
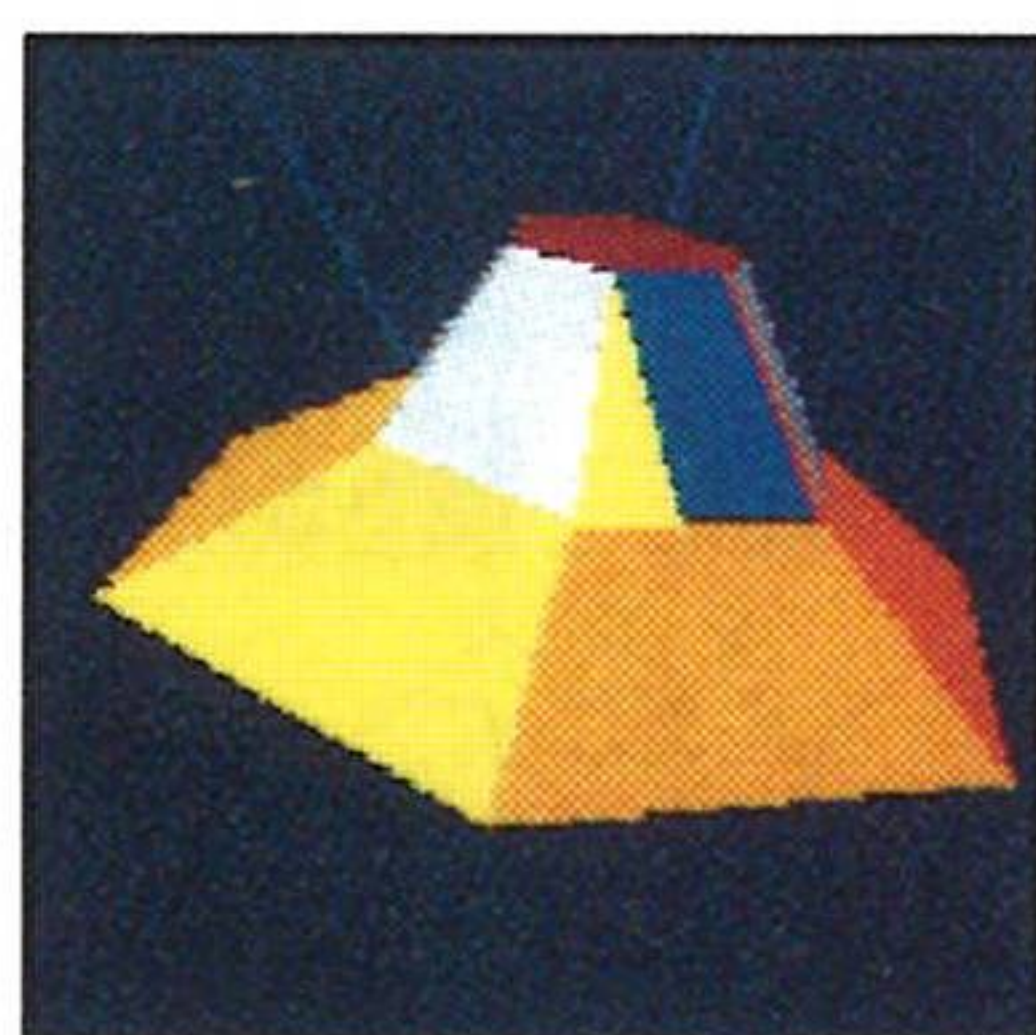
レーザー砲(ブラスター)の2発同時発射が可能になります。ウイングが破損している場合には、新しいウイングを供給するため、ウイングジャイロを呼び寄せてくれます。ウイングジャイロへの接触もお忘れなく(この時、ツインブラスターは装備されません)。既にツインブラスターを装備している段階で、再度このアイテムを取ると、より強力なツインブラスターBタイプが備わります。

物体

敵

ウイング ジャイロ

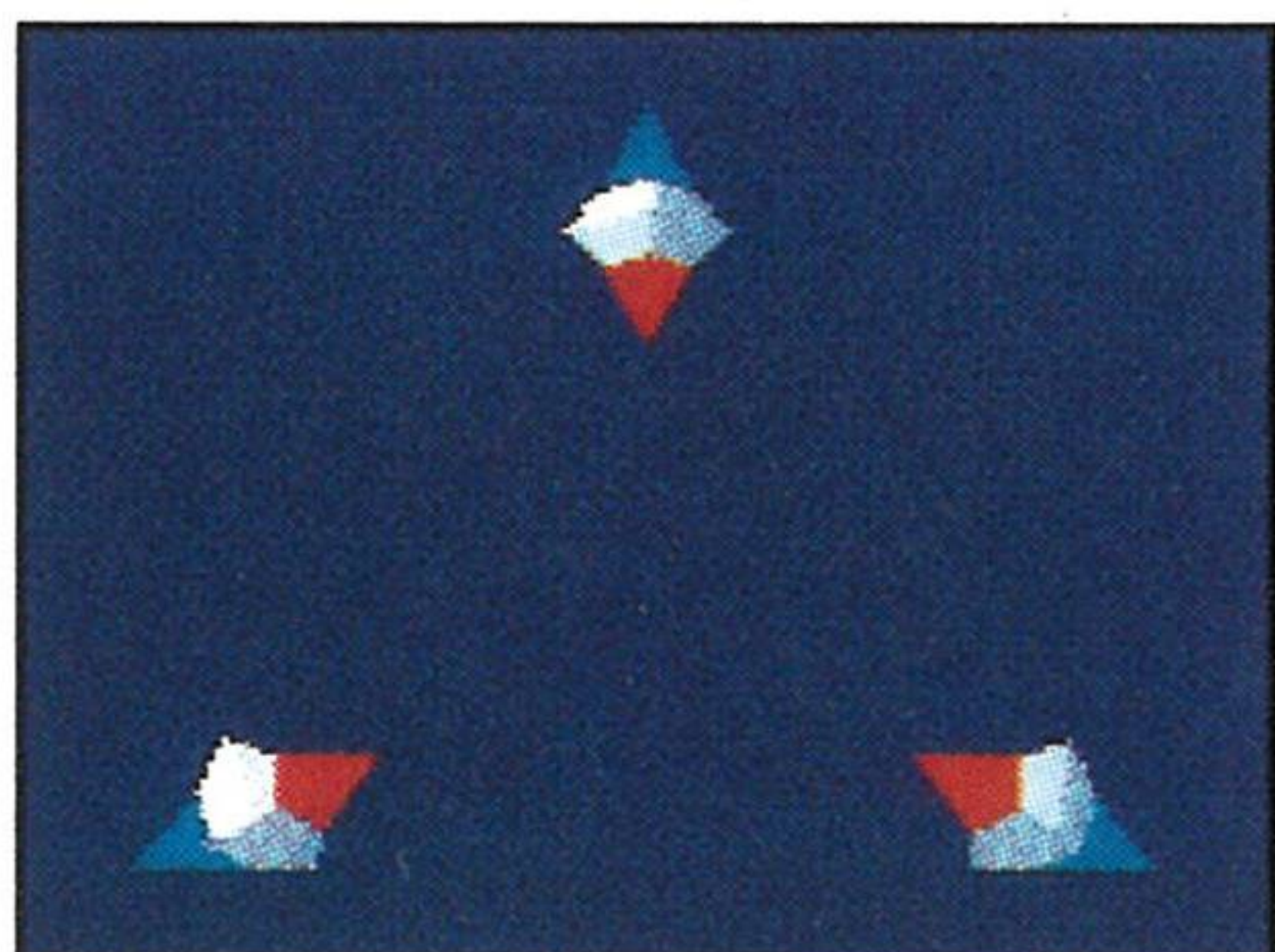
## ●スマートボム

空間戦闘用爆弾スマートボムが1発、補給されます。ただし、すでに5発所持している場合には、何も起こりません。

また、右の敵の全てがアイテムを出すとは限りません。

物体

敵

## ●エクストラシップ

自機が1機増える、1UPアイテムです。写真にある3個の物体にブラスターを命中させると、中央に機体が出現します。現れた機体に体当たりしてください。

3個の物体

## スコアについて

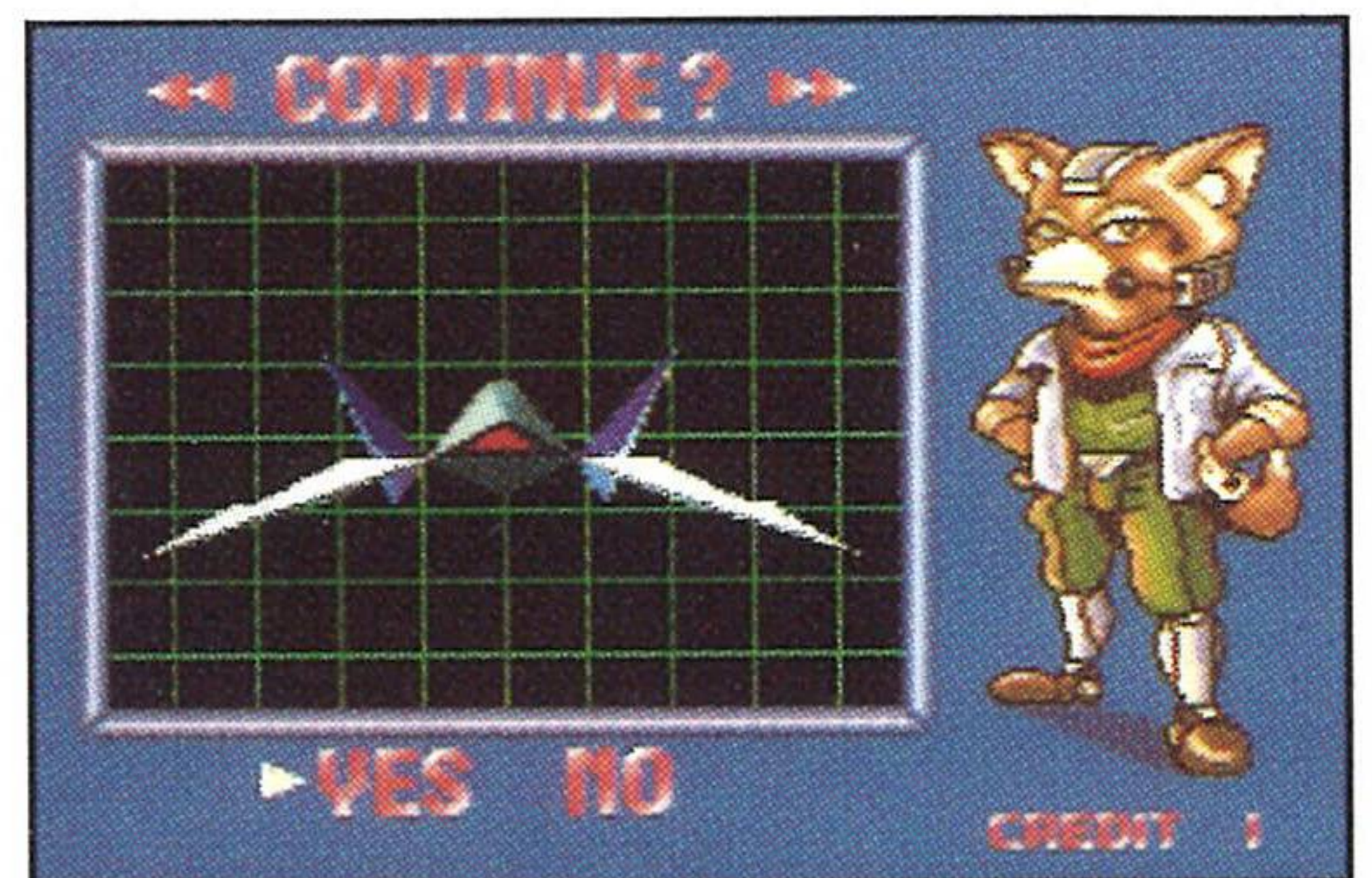
各ステージごとの敵を倒した割合によって、スコアが決定されます。成績はステージクリアの際に表示・加算され、マップ画面にはそこまでのトータル、エンディング時には最終成績が表示されます。

敵を多少撃ちもらしても、頼りになる仲間たちが後ろで片付けてくれるはず、最後まであきらめずに敵の全滅を狙ってください。

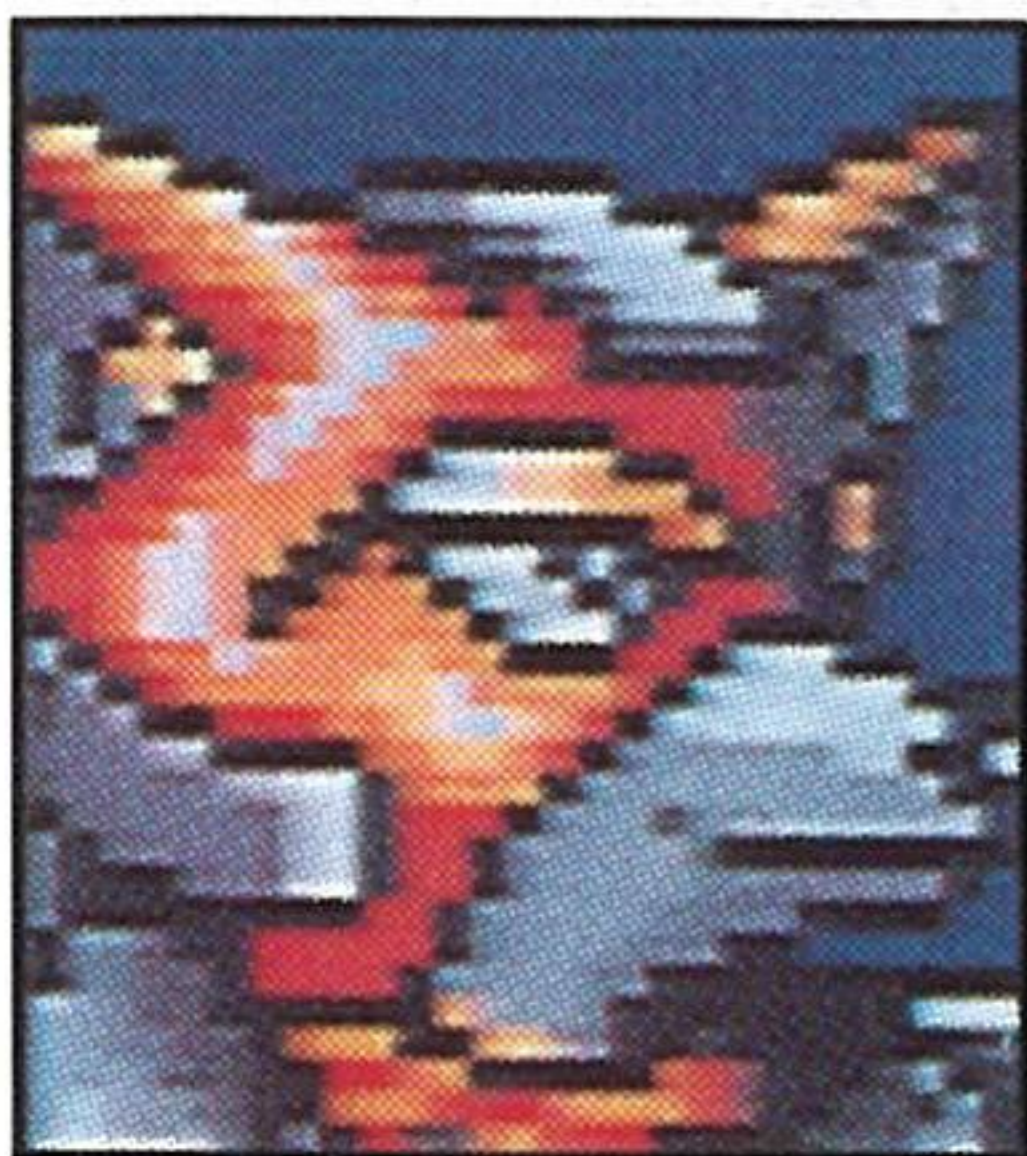
※上記の理由から、仲間が揃っている場合の方が好成績が望めます。

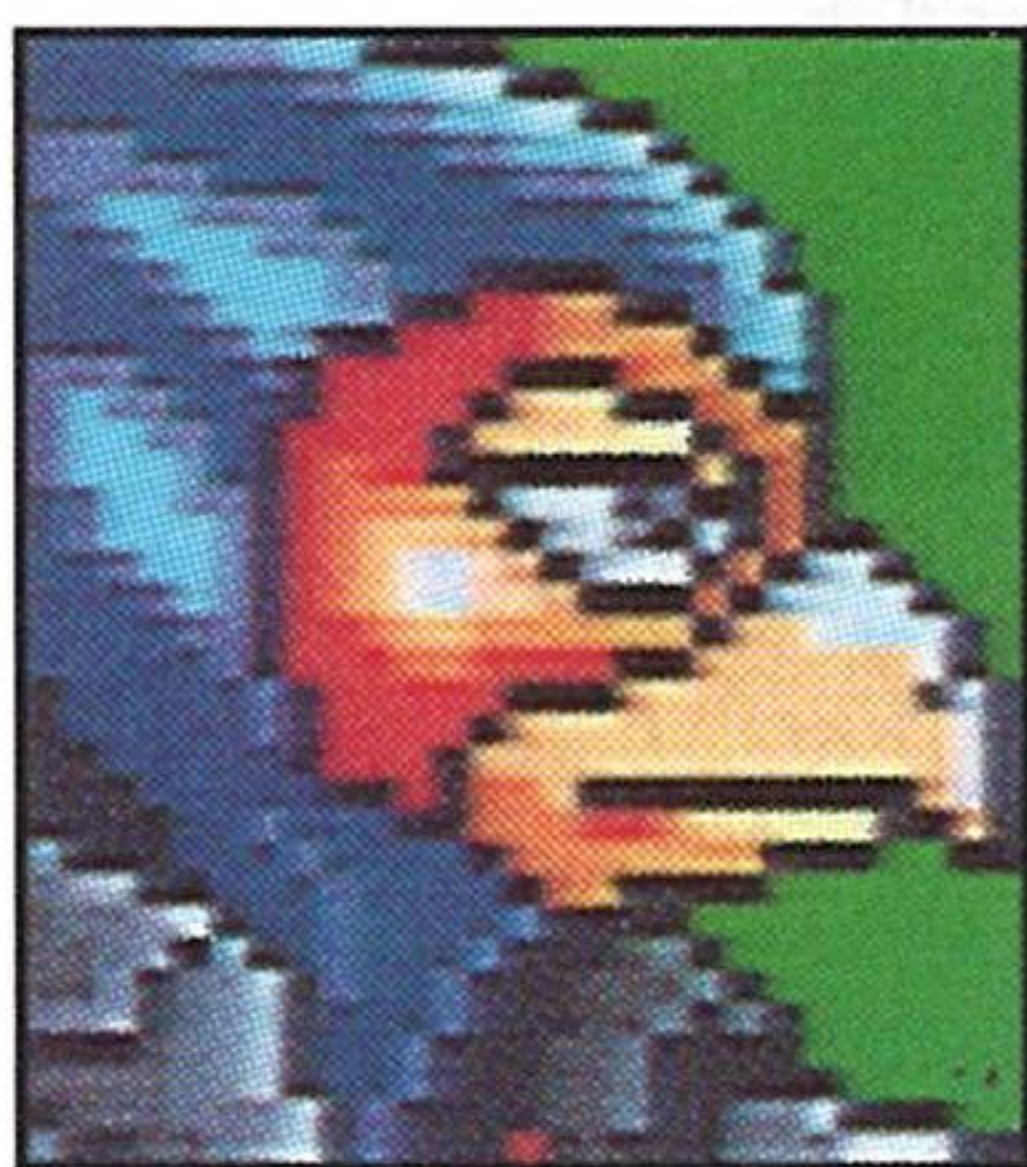
## クレジットとコンティニュー

ゲームオーバーになった時クレジットを持っていると、コンティニュー(ゲーム継続)機能を使うことができます。クレジットはトータルスコアが10,000点、30,000点、50,000点を超えた場合に与えられます。

クレジットがある場合、ゲームオーバー表示の後、画面にフォックスが現れゲームを続けるかどうか聞いてきますので、継続の時はカーソルでYESを選びスタートボタンを押してください。ゲームオーバーになったステージの最初から、再開させることができます。

※NOを選ぶと、持っているクレジット全てが失われます。

## 仲間

共に戦う3人の仲間のことを忘れてはいけません。画面下部に随時連絡が入りますので、的確な行動をとりましょう。特にピンチの時は、リーダーのフォックス（プレイヤー）が率先して救ってあげないと、彼らはダメージを受けてしまいます。隊長として、プレイヤー機の責任は重大なのです。

### フォックス・マクラウド(FOX)

常に先陣きって敵地にのり込む、若きチームリーダー。宇宙の歴史に名を刻めるかどうか、あなたの腕にかかってきます。

### ファルコ・ランバルディ(FALCO)

飛行技術はフォックスをも上回る、名パイロット。ただし血の気も多く、フォックスの良きケンカ仲間でもあります。

### ペッピー・ヘア(PEPPY)

経験、知識が豊富な、チームのムードメーカー。温厚な性格は、暴走しがちな他の3人をまとめるのにうってつけです。

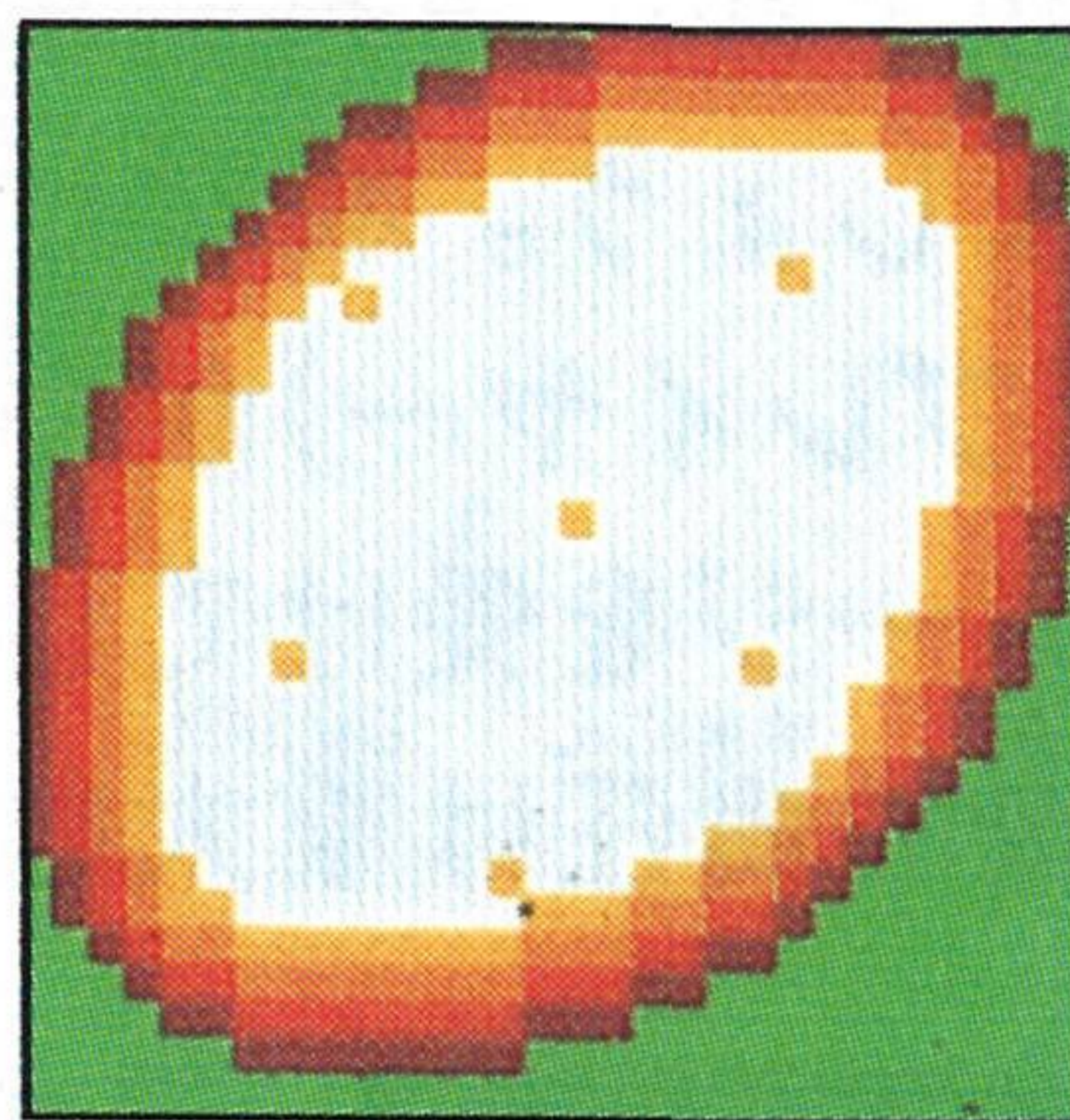
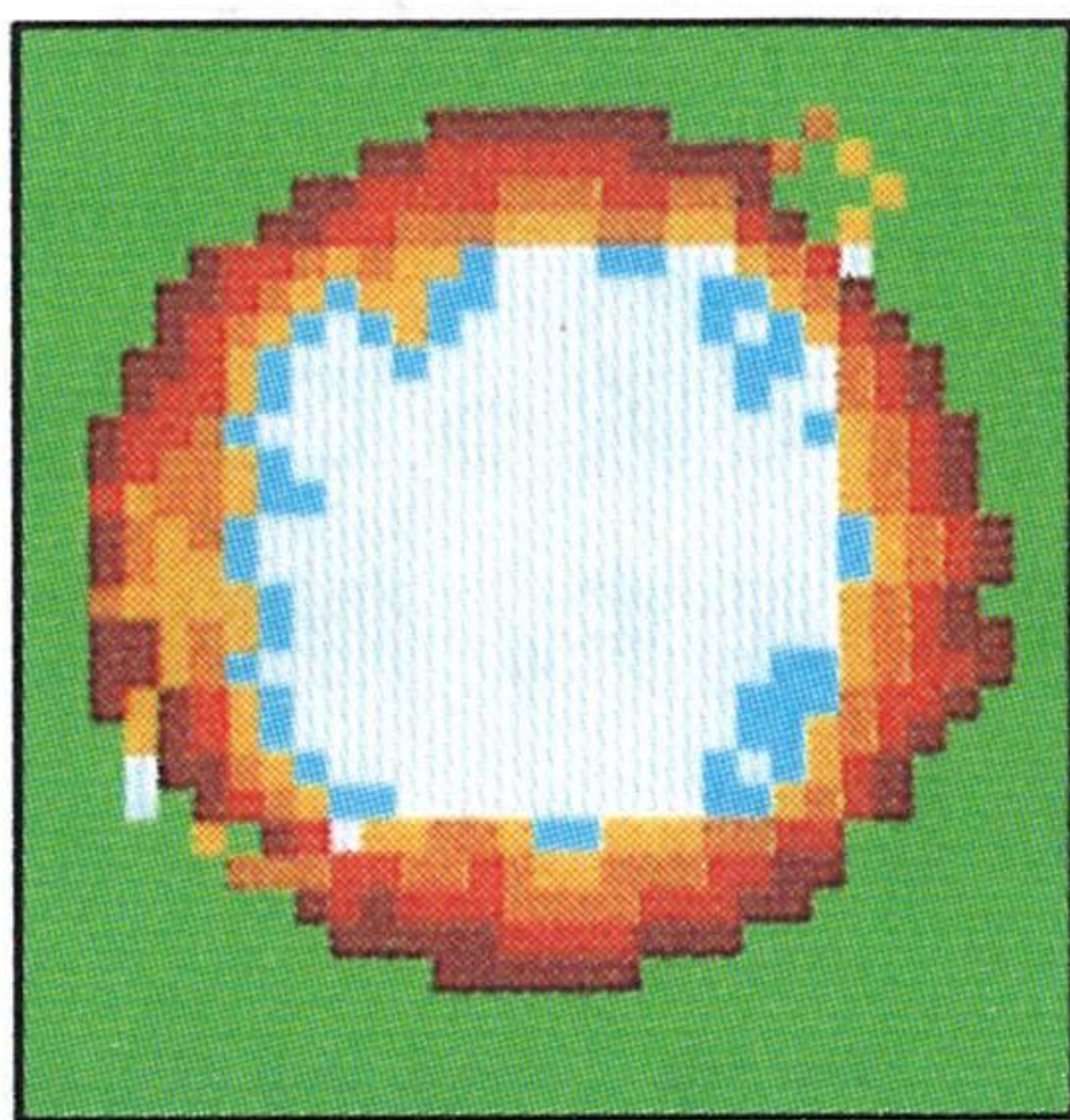
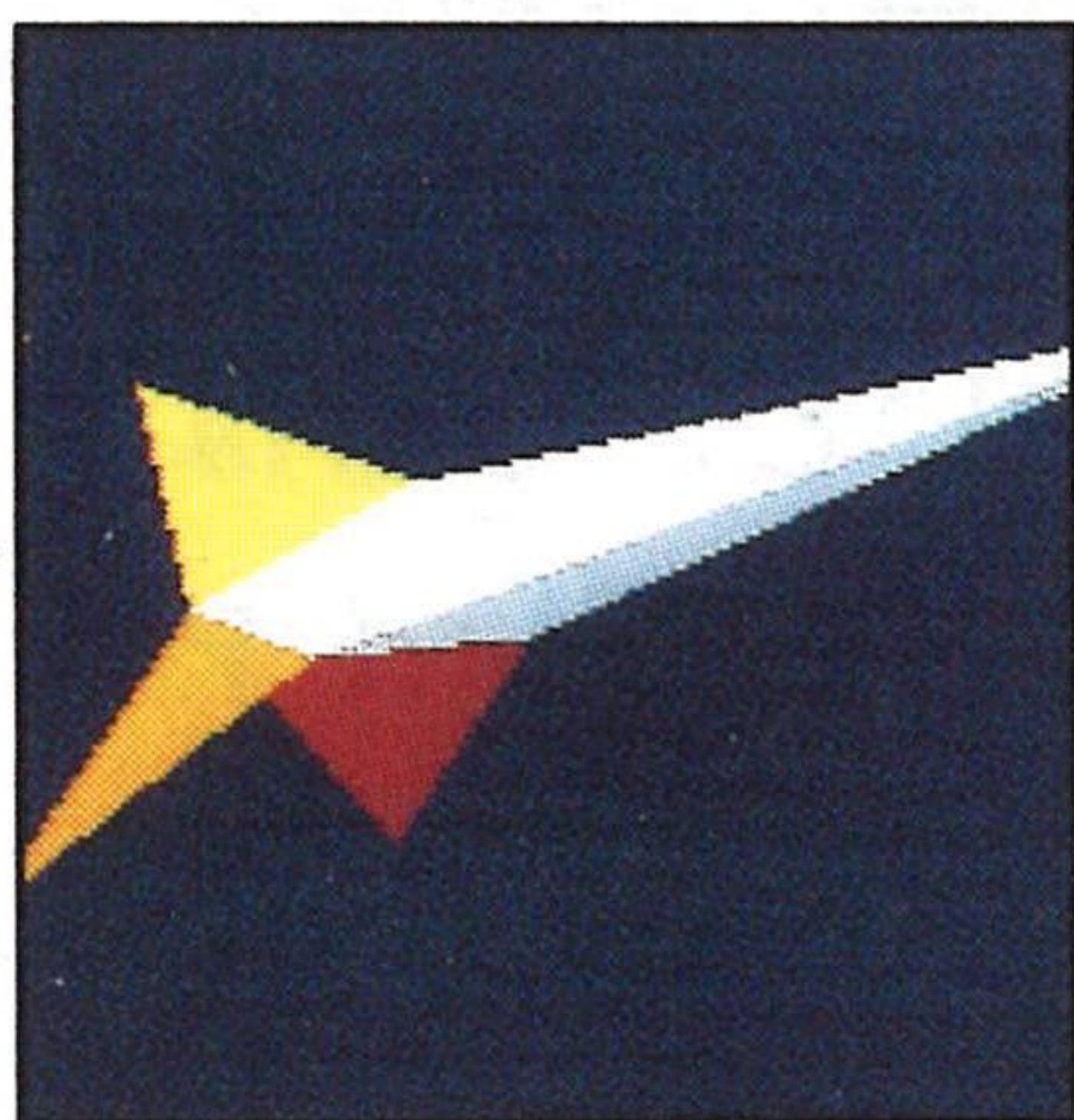
### スリッピー・トード(SLIPPY)

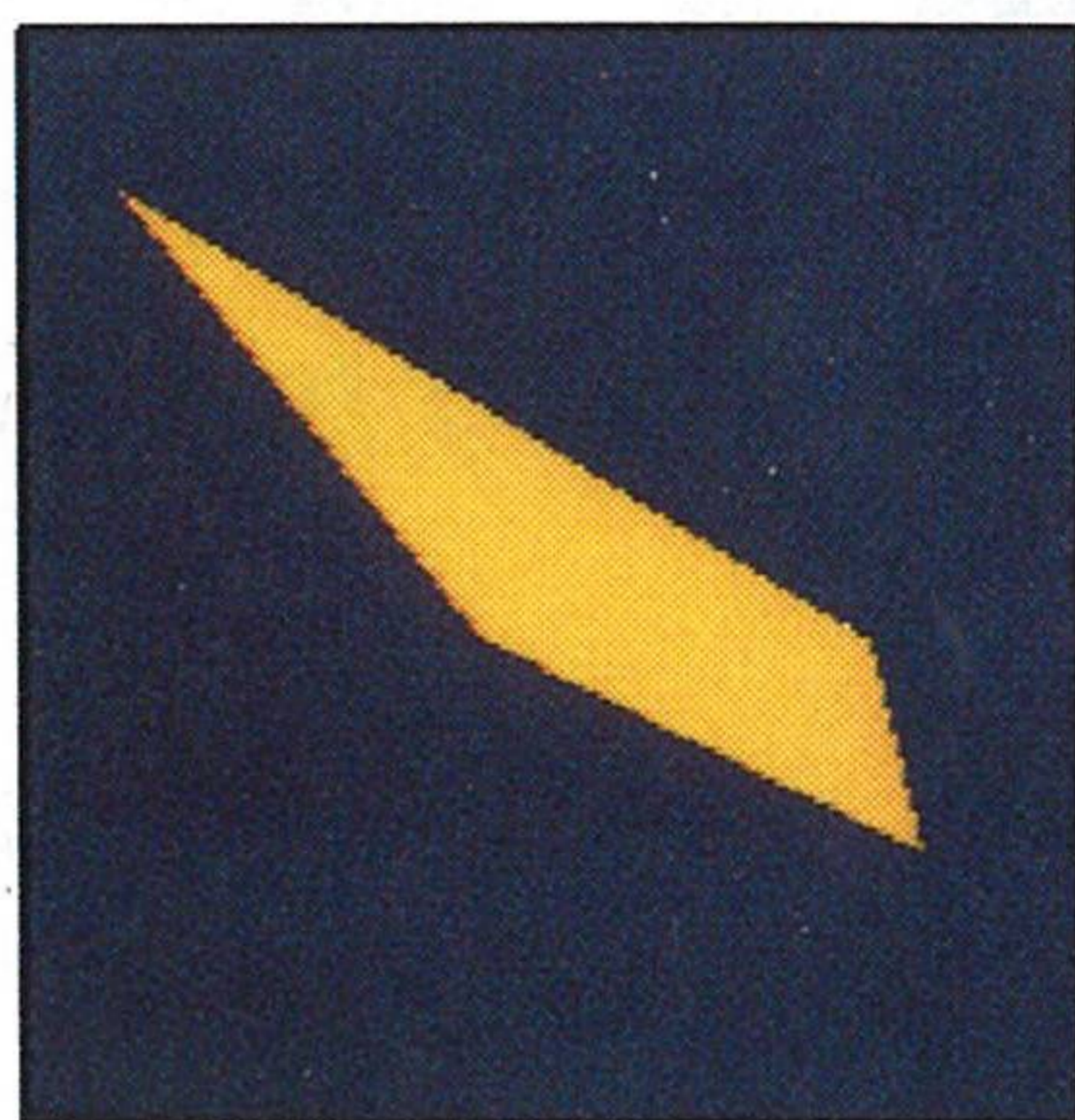
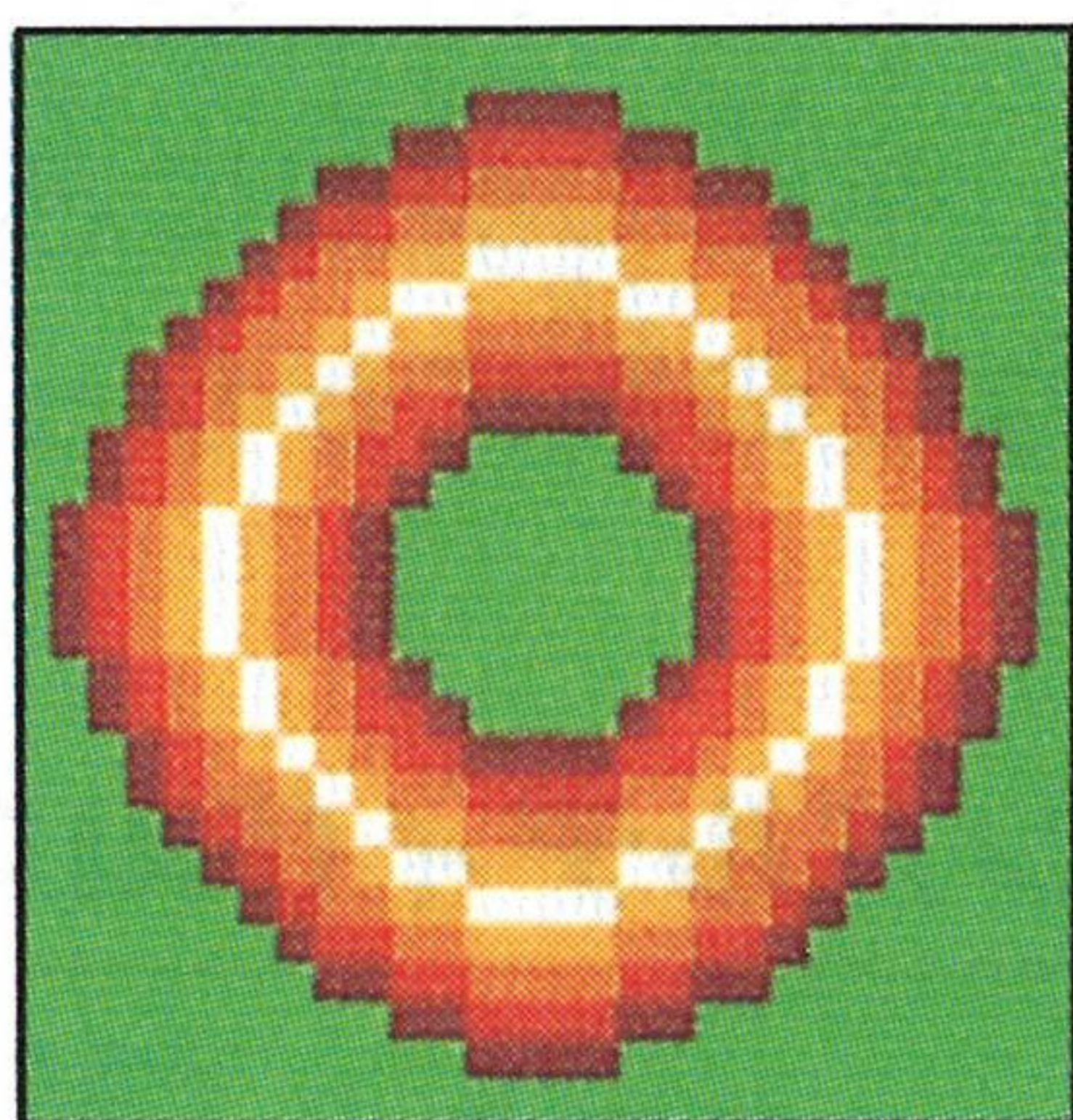
ちょっと弱気で消極的な面もありますが、過酷な戦いの最中、彼の元気な通信により、思わずホッとする時があるでしょう。

※仲間のダメージは、ステージクリアの際に表示されます。

## 敵からの攻撃

敵の主な攻撃方法は5種類、威力は3段階に分かれています。

ミサイル：(威力)強

プラズマボール：強

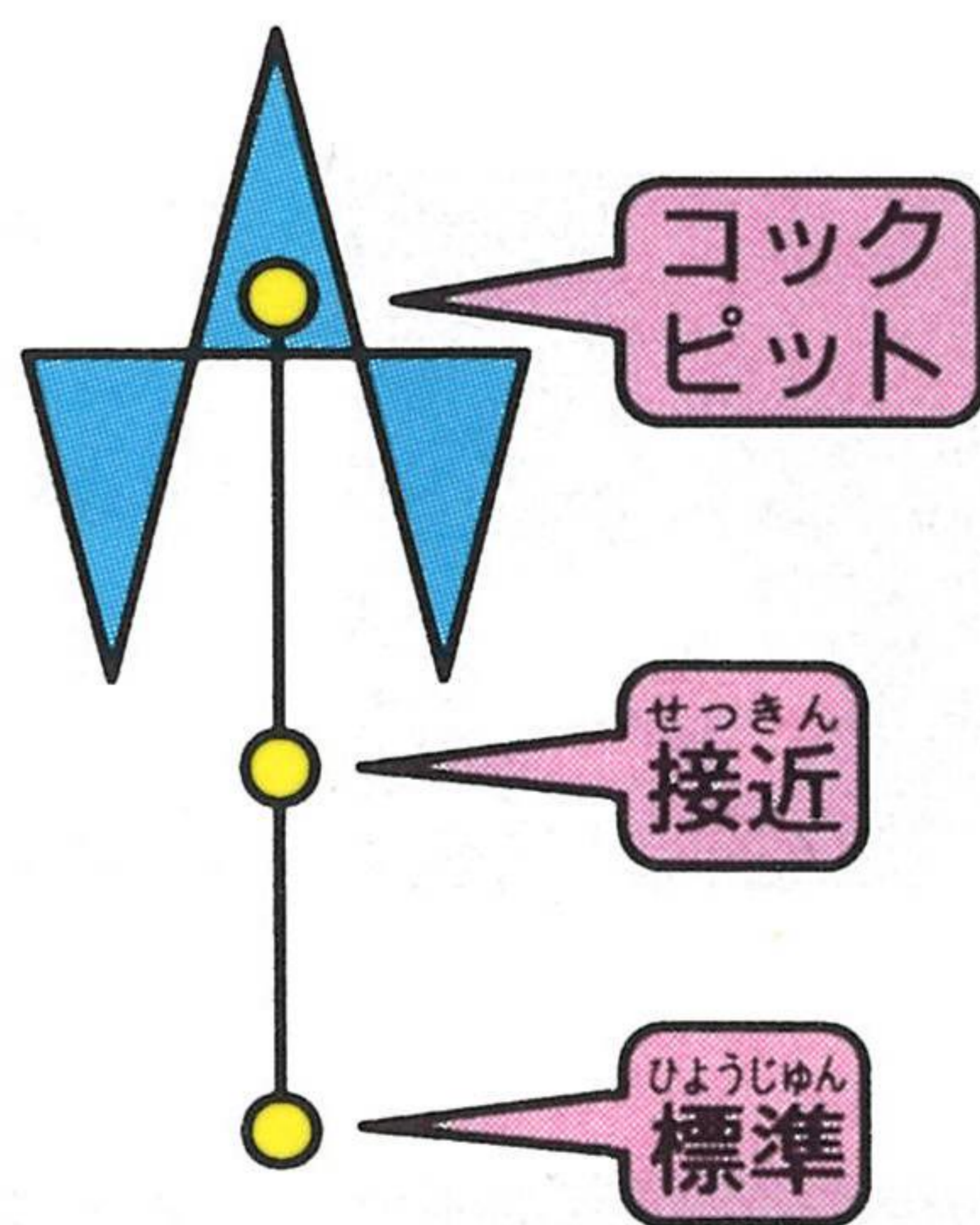
オーバルビーム：強

リングレーザー：中

レーザー：弱

## ビューチェンジ（セレクトボタンで）

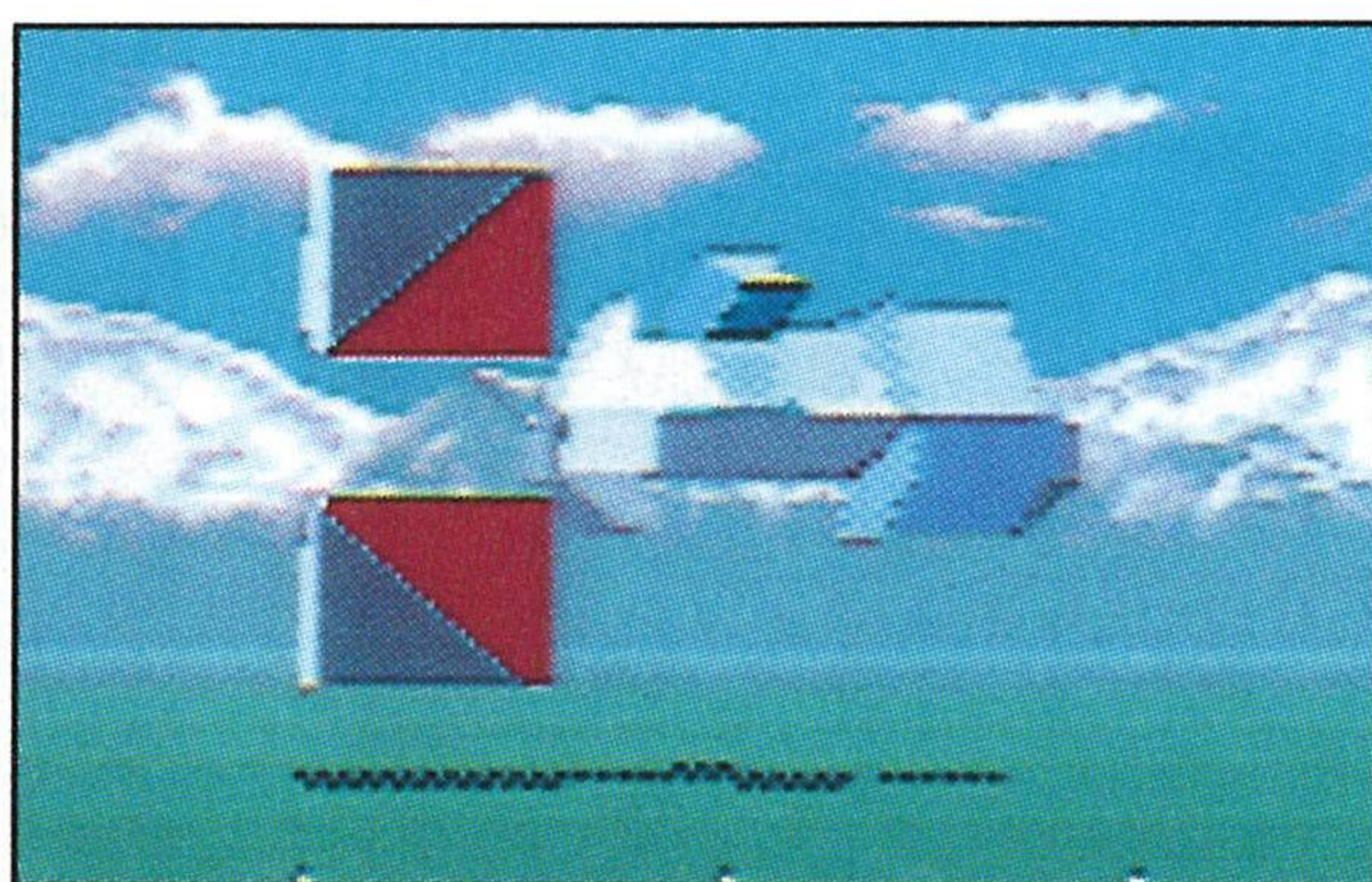
ビューチェンジでは、**標準・接近・コックピットの中から好きな視点が選べます。**ただし、コックピットが使えるのは宇宙空間のステージのみです。その際、機体の傾きを示す傾斜計とブラスター用照準が画面に表示されます。

標準

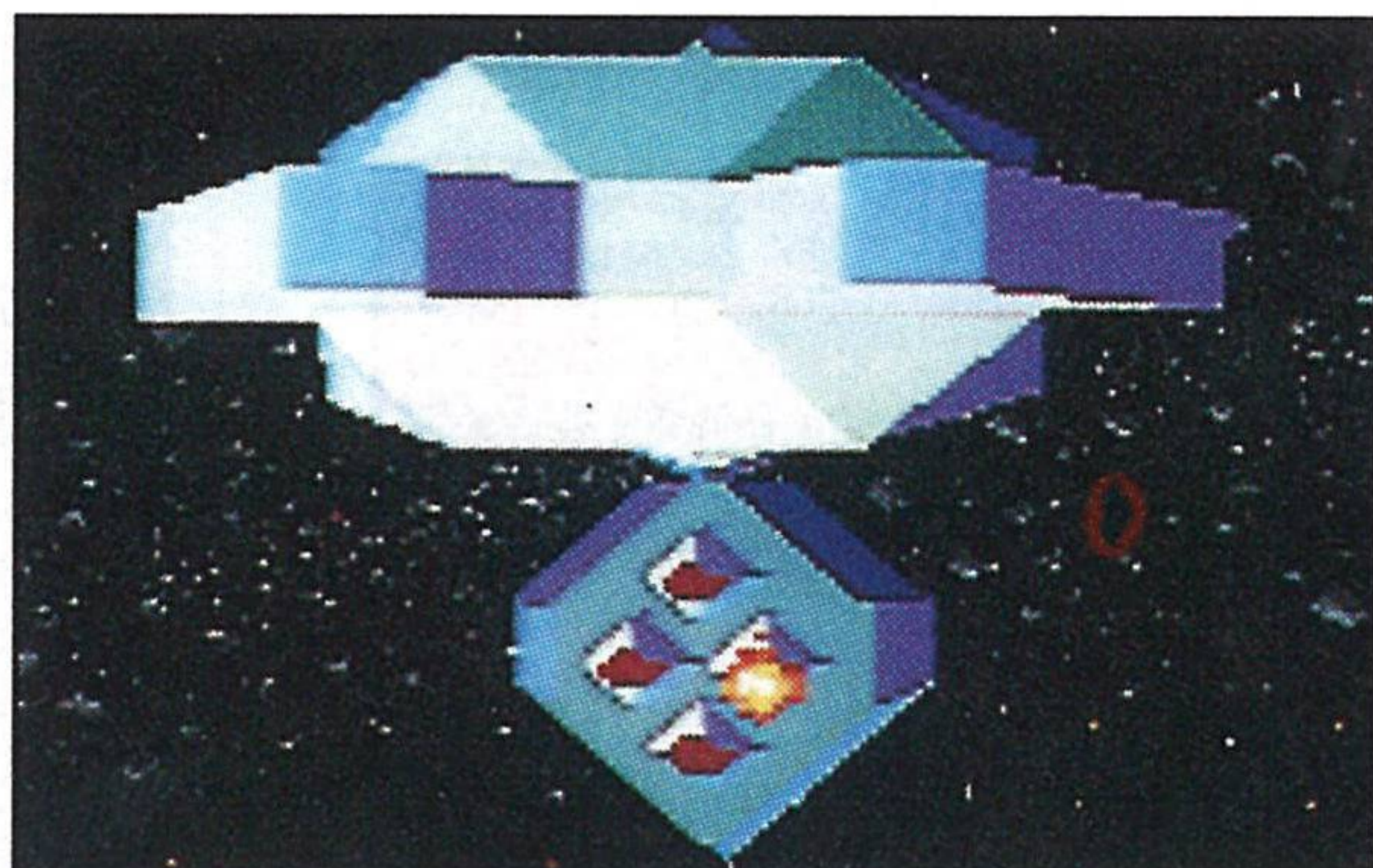
接近

コックピット

# 主なステージの紹介

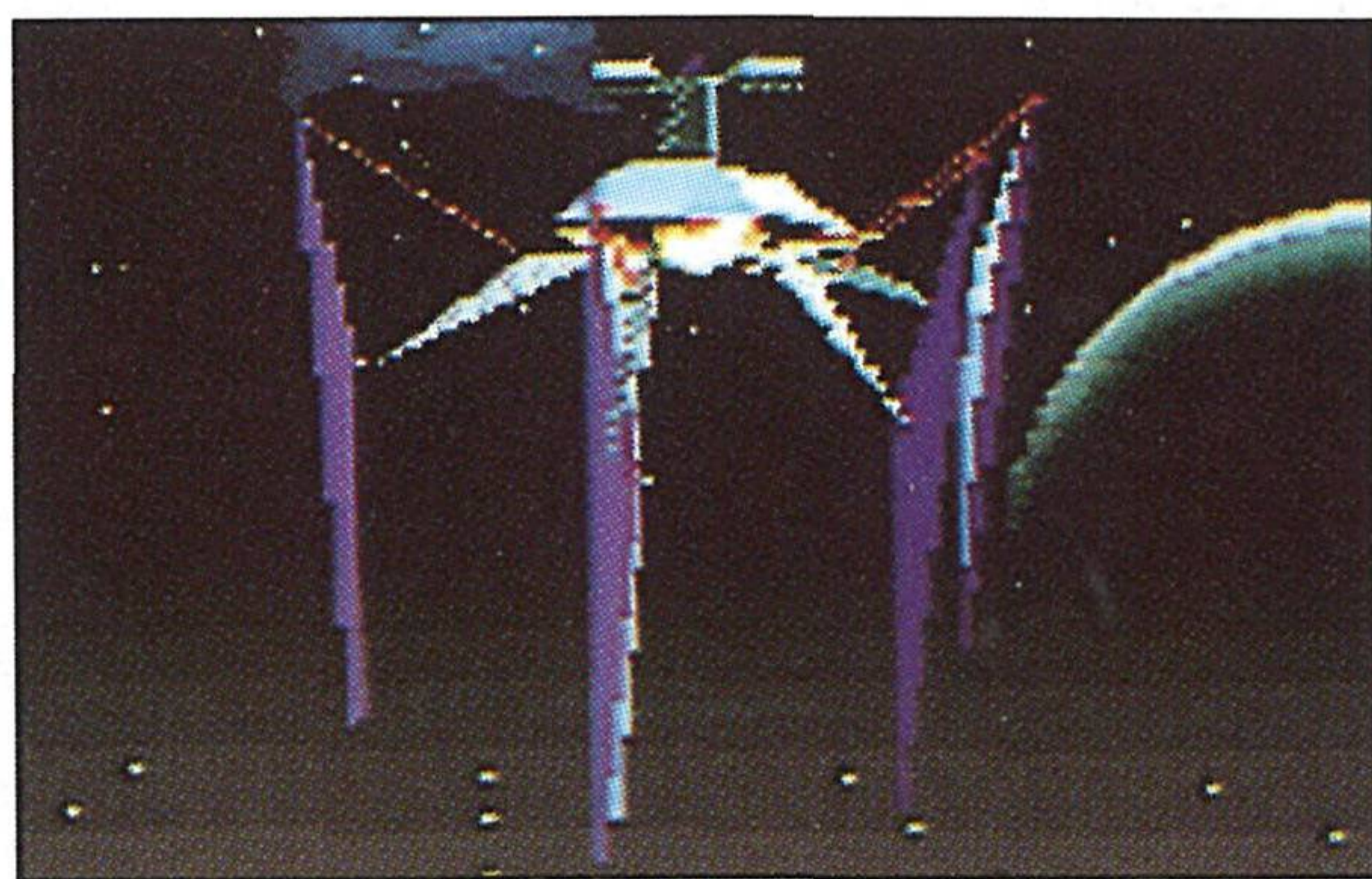
## 第Ⅳ惑星コーネリア

自然と科学の調和を誇る理想的な惑星で、見た目もたいへん美しい。ここに住む人々は穏やかで、長い間、大きな軍備を必要としていなかった。そのためアンドルフの脅威に気付くのが遅れたが、強い正義感と団結力を発揮、全ライラット系のために勇気をもって立ち上がったのだ。

宇宙空母アタックキャリア

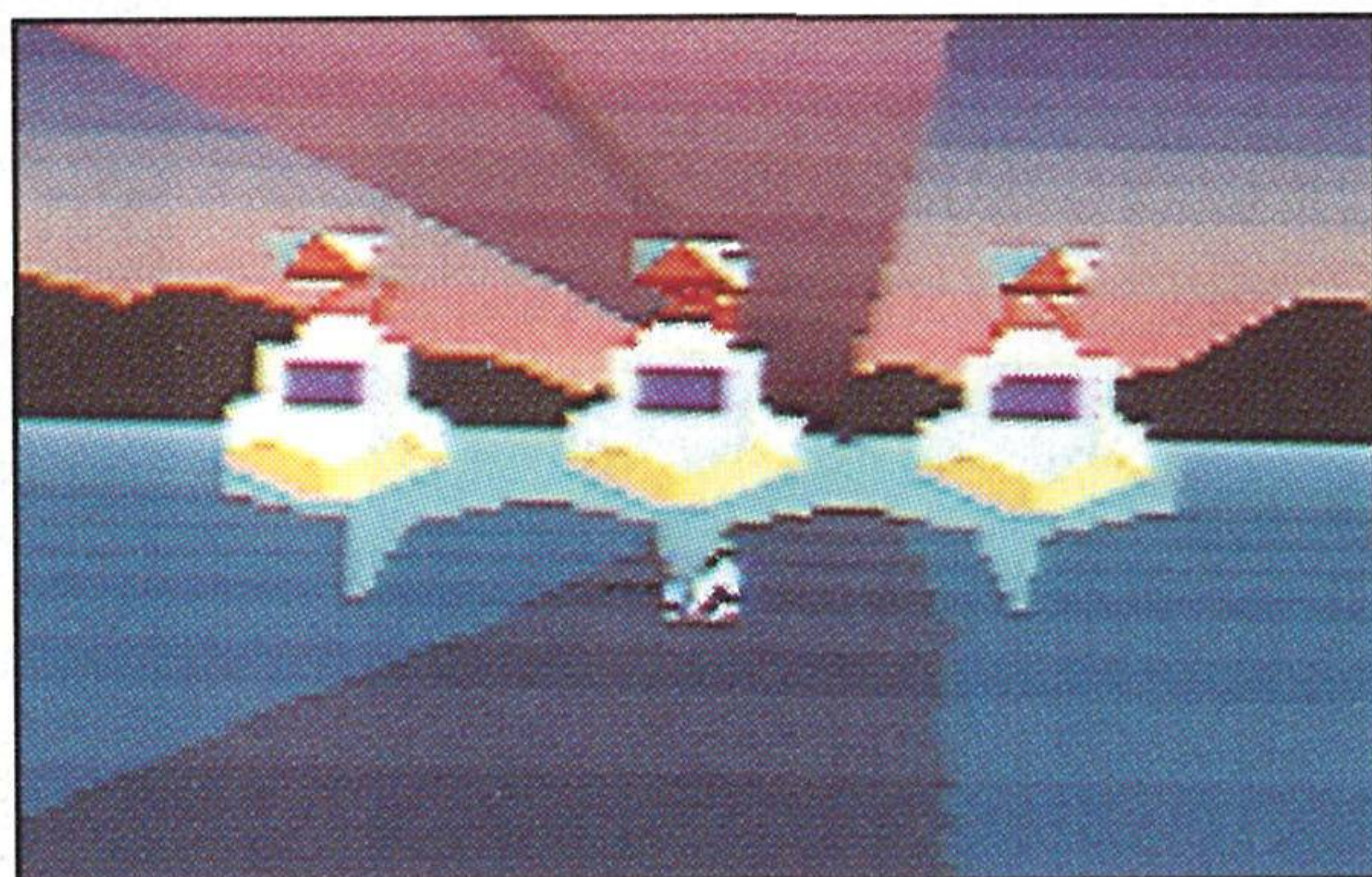
## アステロイド・フィールド

コーネリア全体を大きく包むように広がる、小惑星群。コーネリアを異星人の侵略から守る天然の防御壁でもあった。しかしアンドルフは、小惑星破壊装置を装備した大型戦艦を開発、進路を切り開いている…。これ以上の攻撃を許してはならない、一刻も早く撃沈しなければ！

小惑星破壊艇
ロッククラッシャー

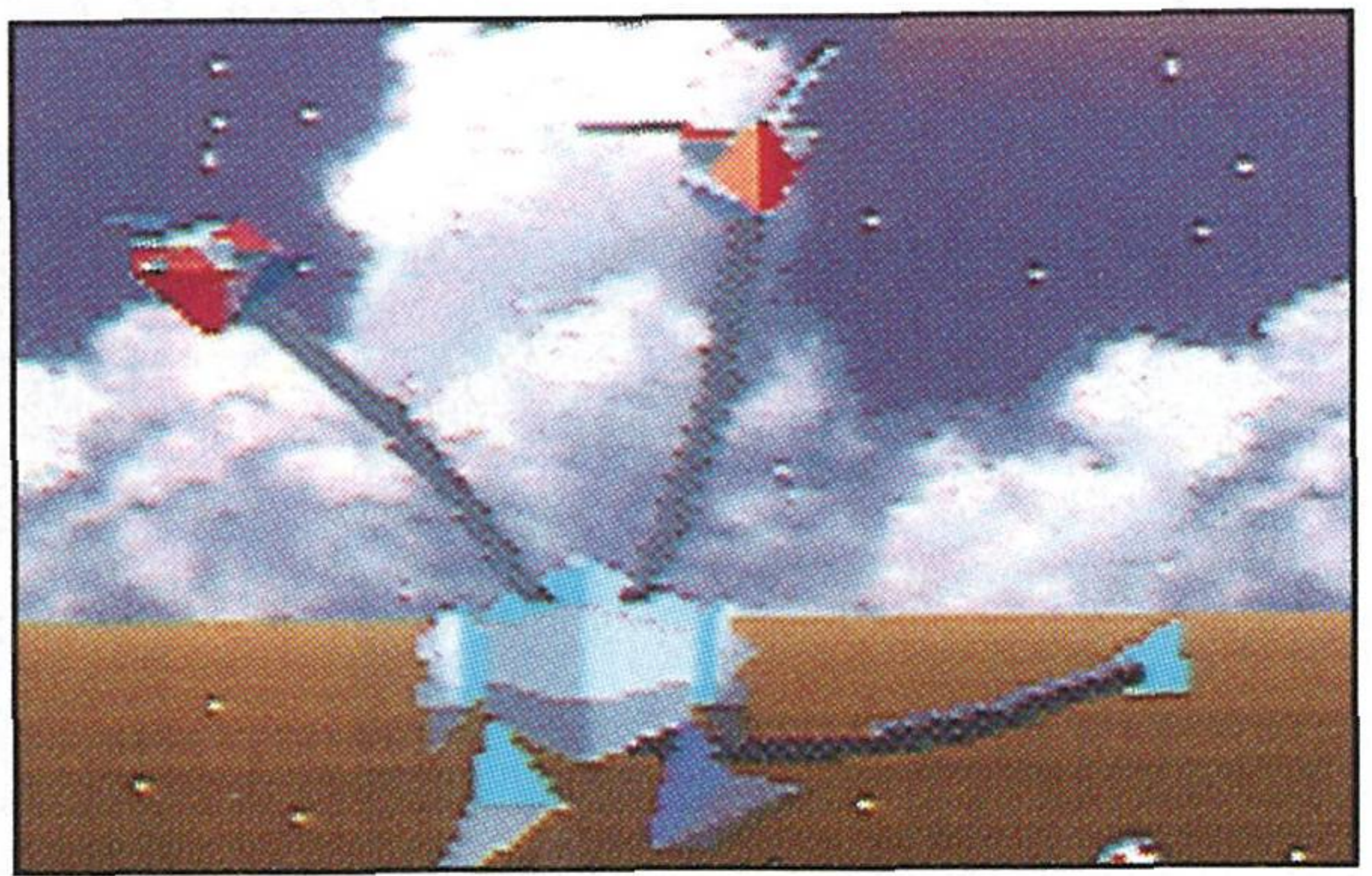
## メテオ・ベース

人工の小惑星。かつては『メテオランド』と言う、一大アミューズメント施設であったが、アンドルフ軍の前線基地と化し、今は見る影もなくなっている。アンドルフ軍の強力兵器が大量に配備された、ここメテオ・ベースを攻略しない限り、ライラット系に平和の訪れる望みは万に一つもないと予測される。

クモ型改造兵器
ダンシングインセクター

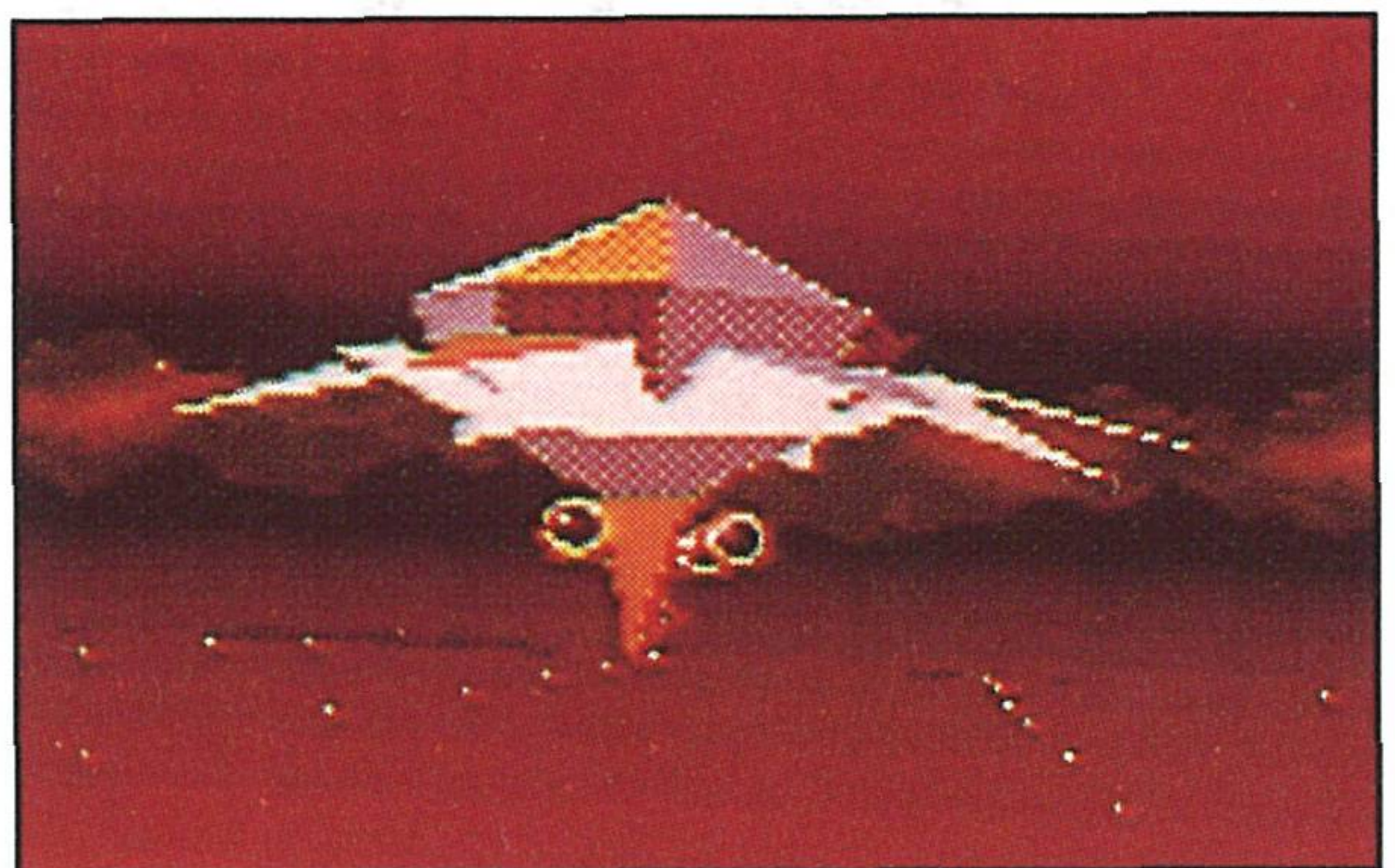
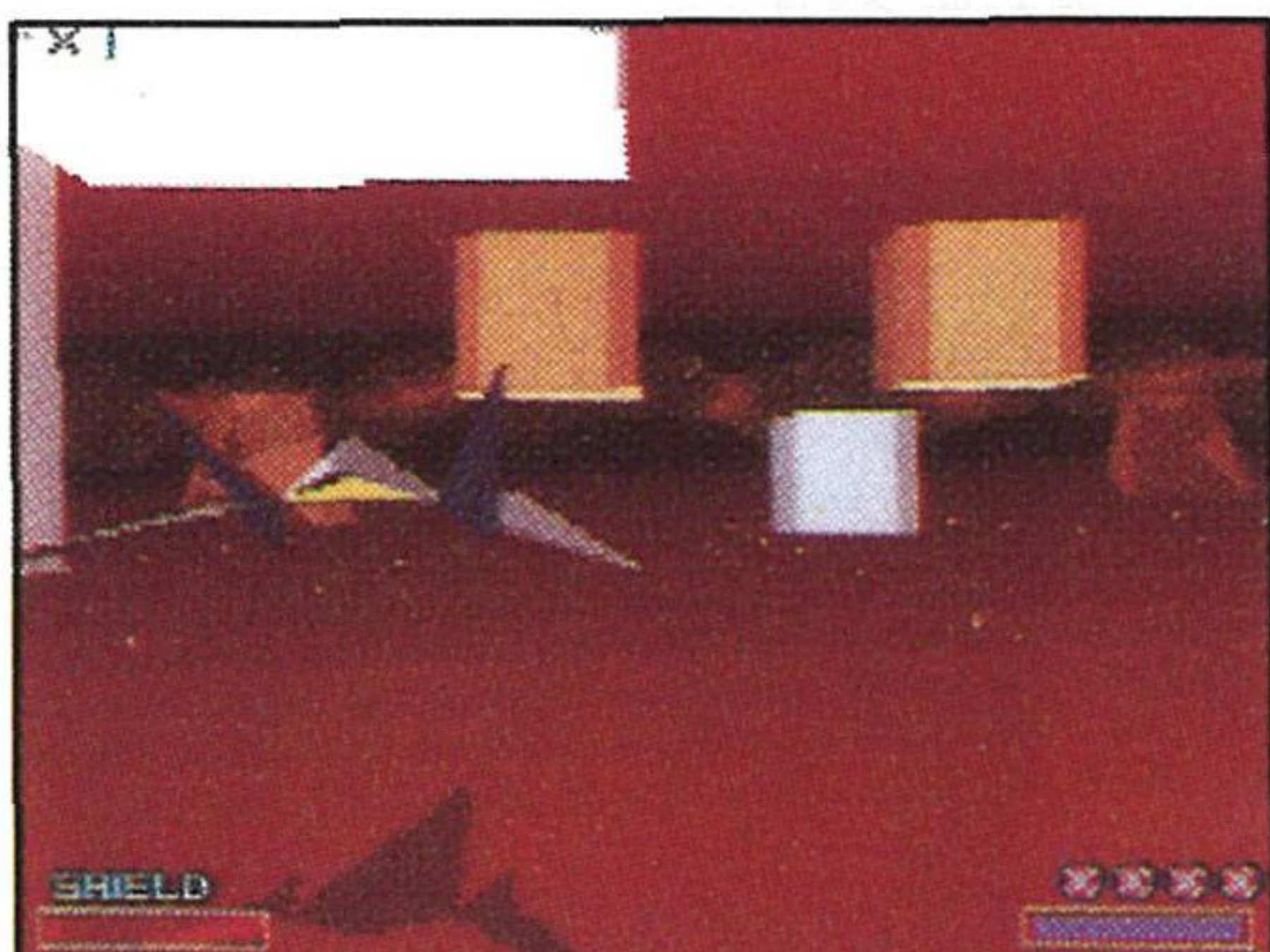
## 第II惑星タイタニア

生命の存在しない、厚い霧に包まれた惑星。様々な物質が豊富に眠る"資源惑星"として広く知られ、異星間の争いも少なくなかった。現在は丸ごとアンドルフ軍に占領されてしまい、軍備増強の貴重なバックボーンになっていることは間違いない。

資源防衛ブレイン
プロフェッサーハンガー

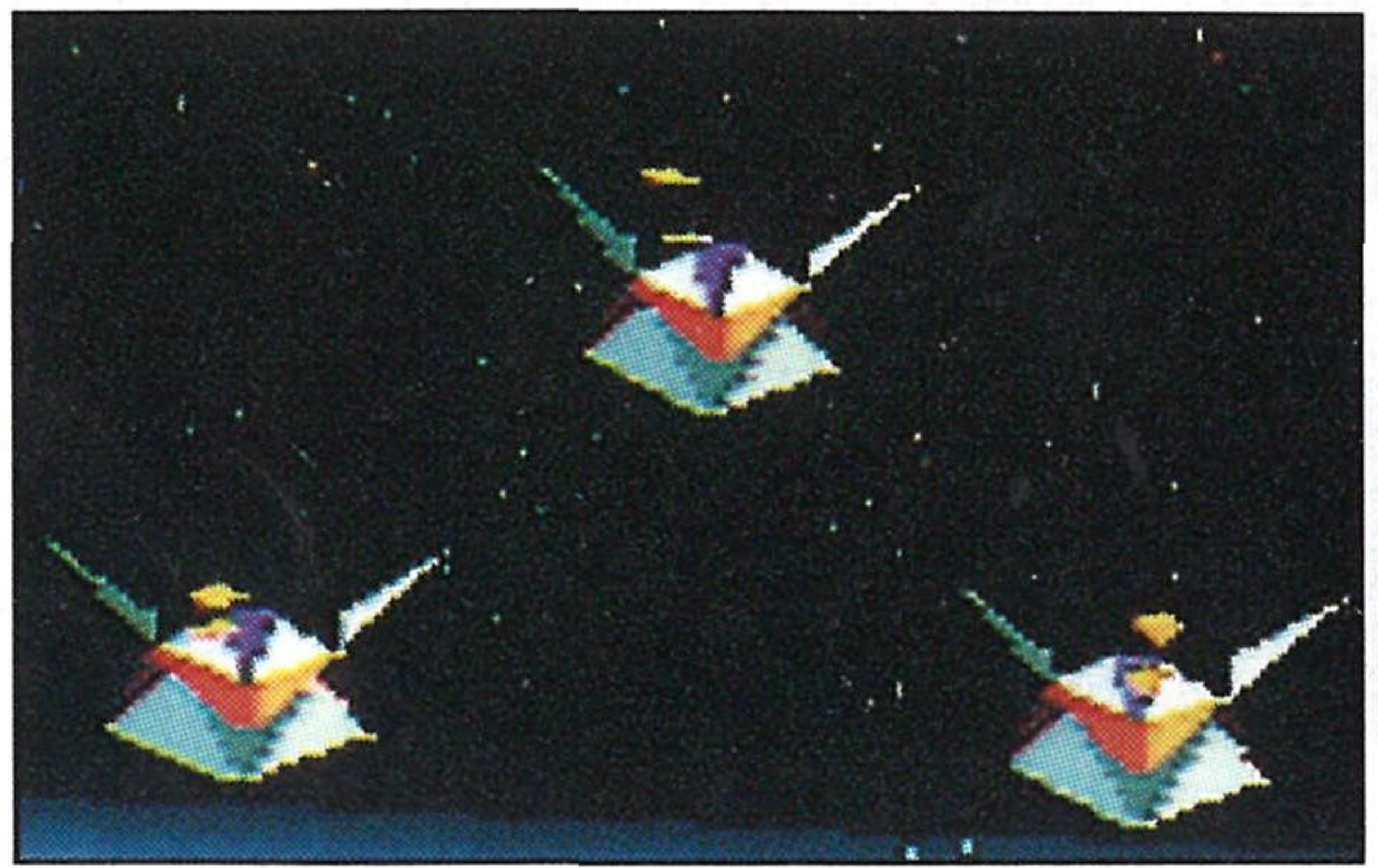
## 第V惑星フォーチュナ

凶暴な古代生物が徘徊する“恐竜惑星”。アンドルフはここに住む生物を飼育・改造し、生きた戦闘兵器としてしまった。特にこの星の“主”と思われるドラゴンは、近代兵器にも勝るパワーを秘めていると言われ、恐れられている。

サイボーグ双頭竜
モナークドドラ

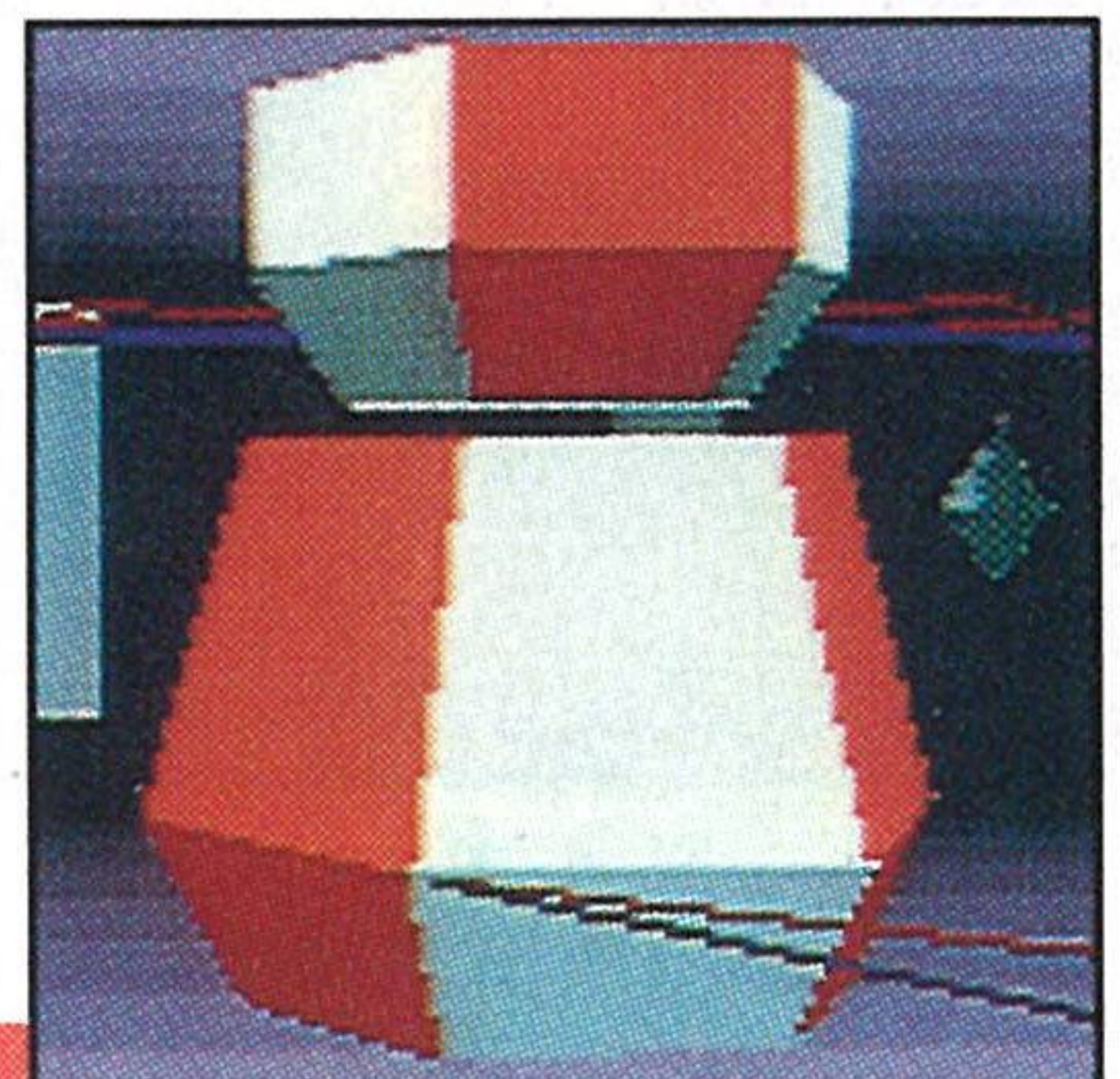
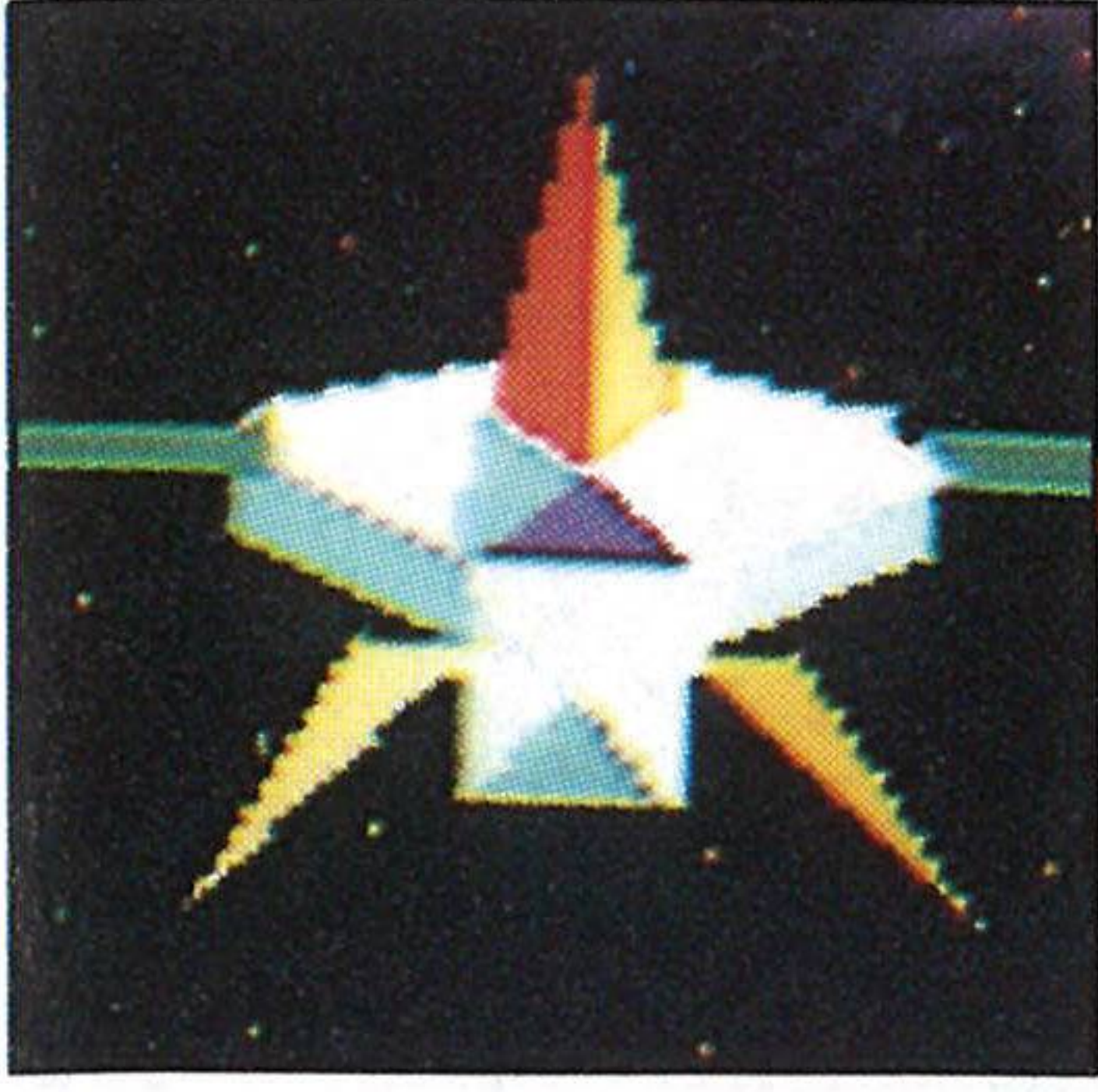
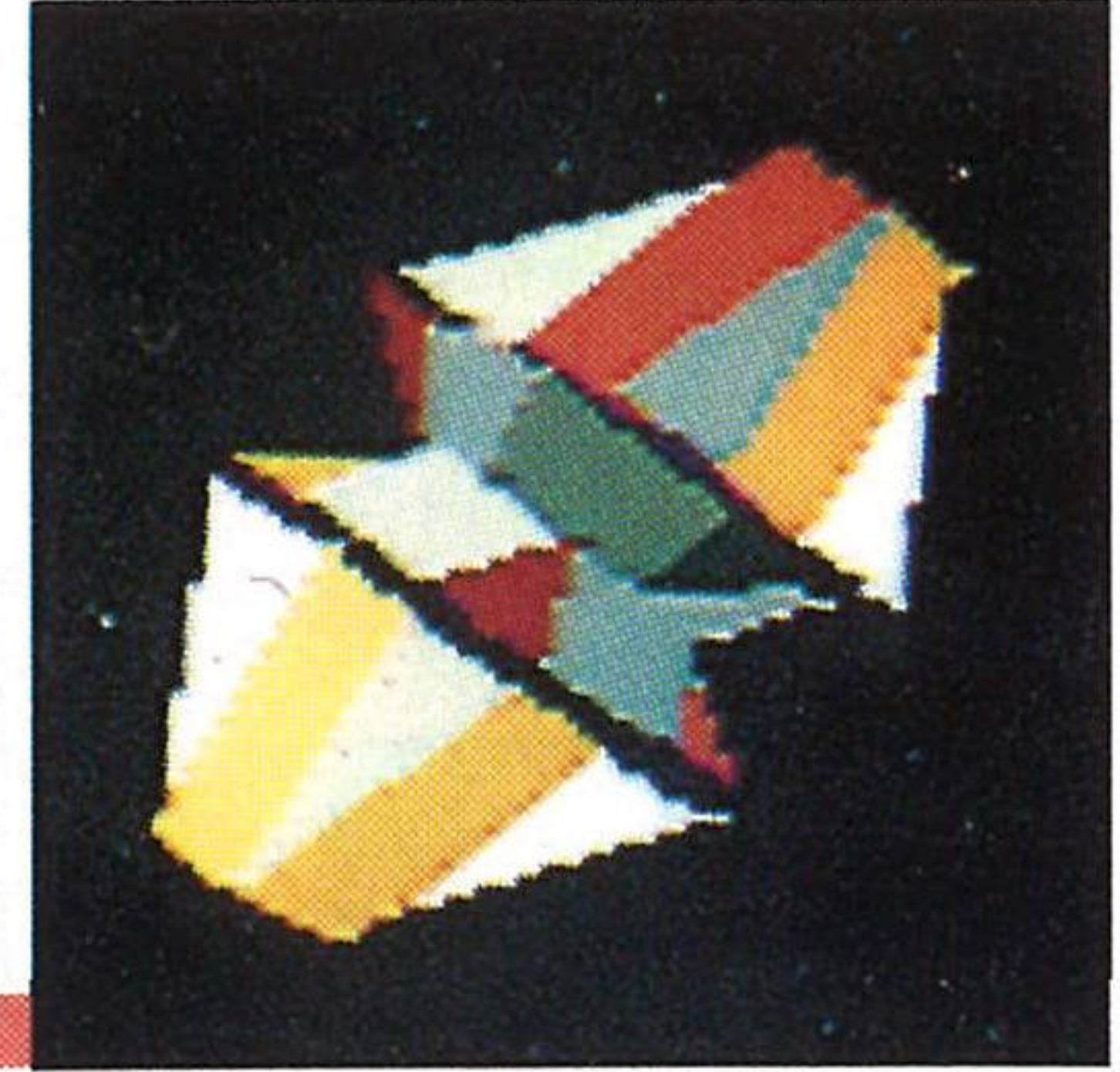
## 第III惑星マクベス

かつて激しい天変地異に見舞われ、特異な姿となった“空洞惑星”である。アンドルフはその形状を利用、自軍の燃料・兵器庫とするため大量の武器弾薬を運び込んだ。その結果、常に大爆発の危険をはらむ“宇宙に浮かぶ核爆弾”と化してしまったのだ。

光速回転体
スピニングコア

## 第Ⅰ惑星ベノム

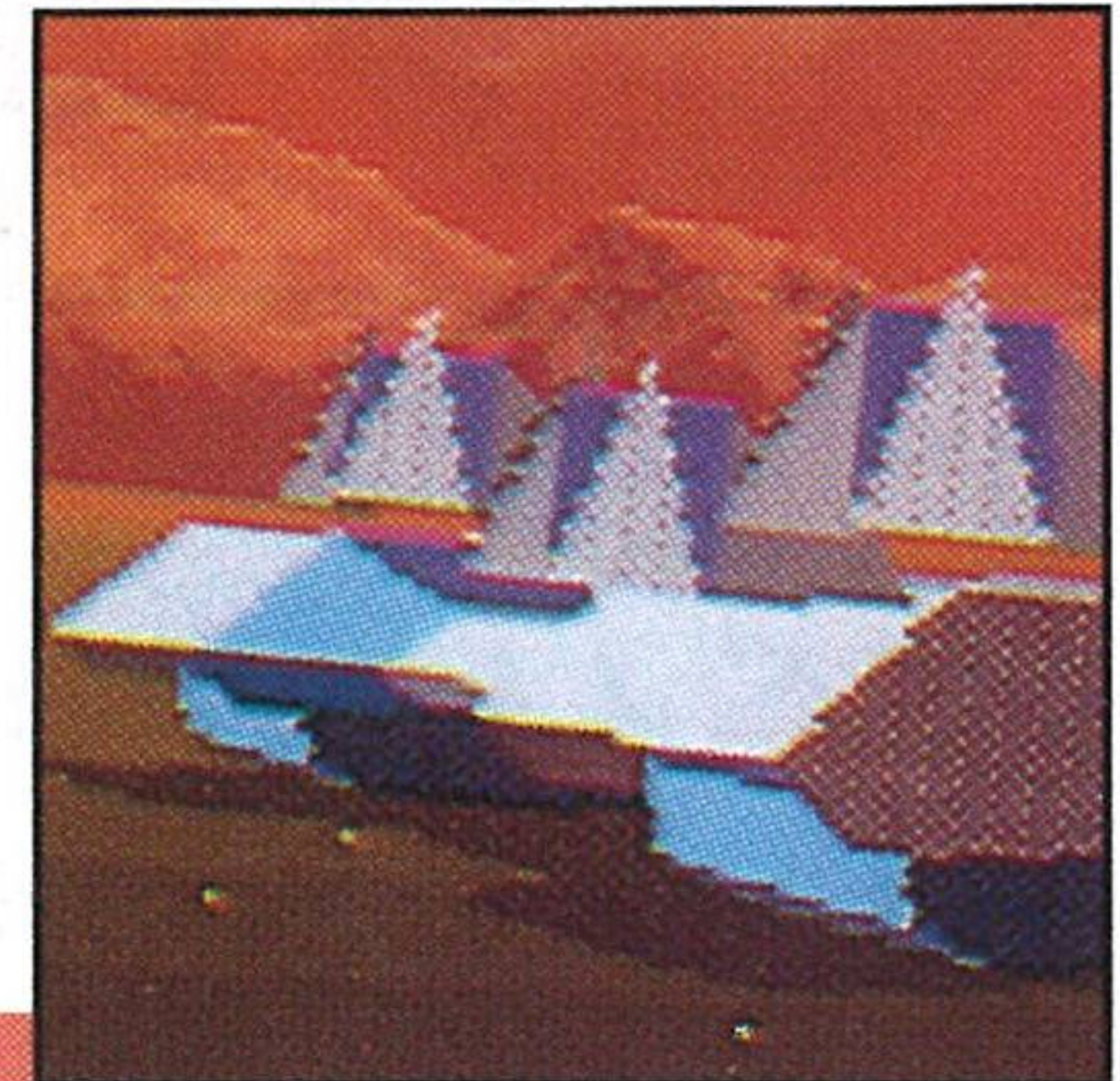
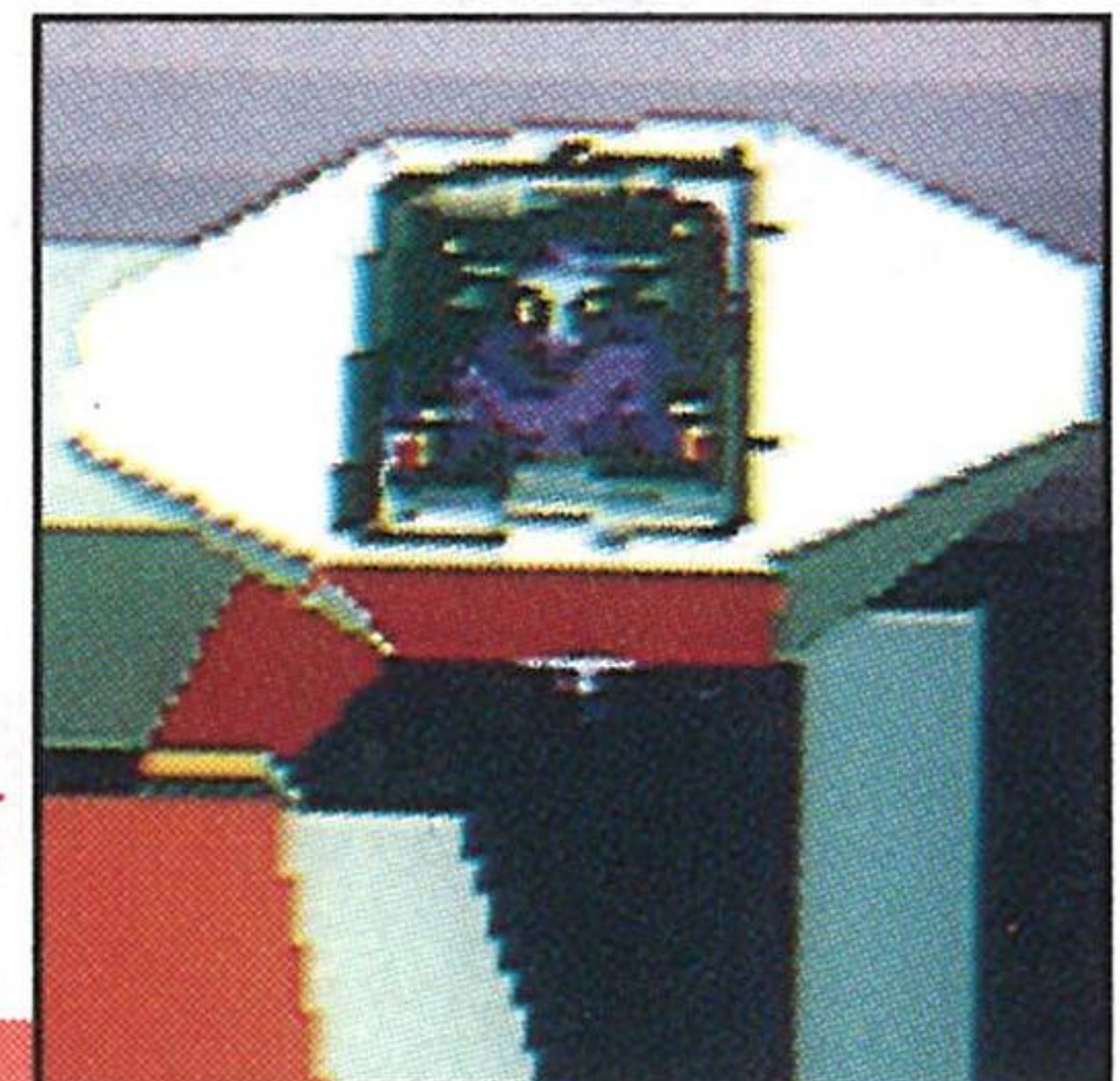
コーネリアを追われたアンドルフの軍事拠点。以前は“常緑惑星”とも呼ばれ、コーネリアに次ぐ美しさを誇っていたが、アンドルフによって暗雲漂う機械惑星へと変えられてしまった。高度な文明を持たなかった先住民達はアンドルフ軍に制圧、支配され否応なしに戦場へと駆り出されているが、心の中ではコーネリアの勝利・ライラット系解放を待ち望んでいるに違いない。

空間浮遊ロボット
ファントロン

## 敵キャラクター紹介

ステージ紹介で取り上げた以外の、敵のボスたちです。

最大指揮艦 アトミックベース

機械生命体（きかいせいめいたい） プラズマヒドラ

超重力衛星（ちょうじゅうりょくえいせい） メタルスマッシャー

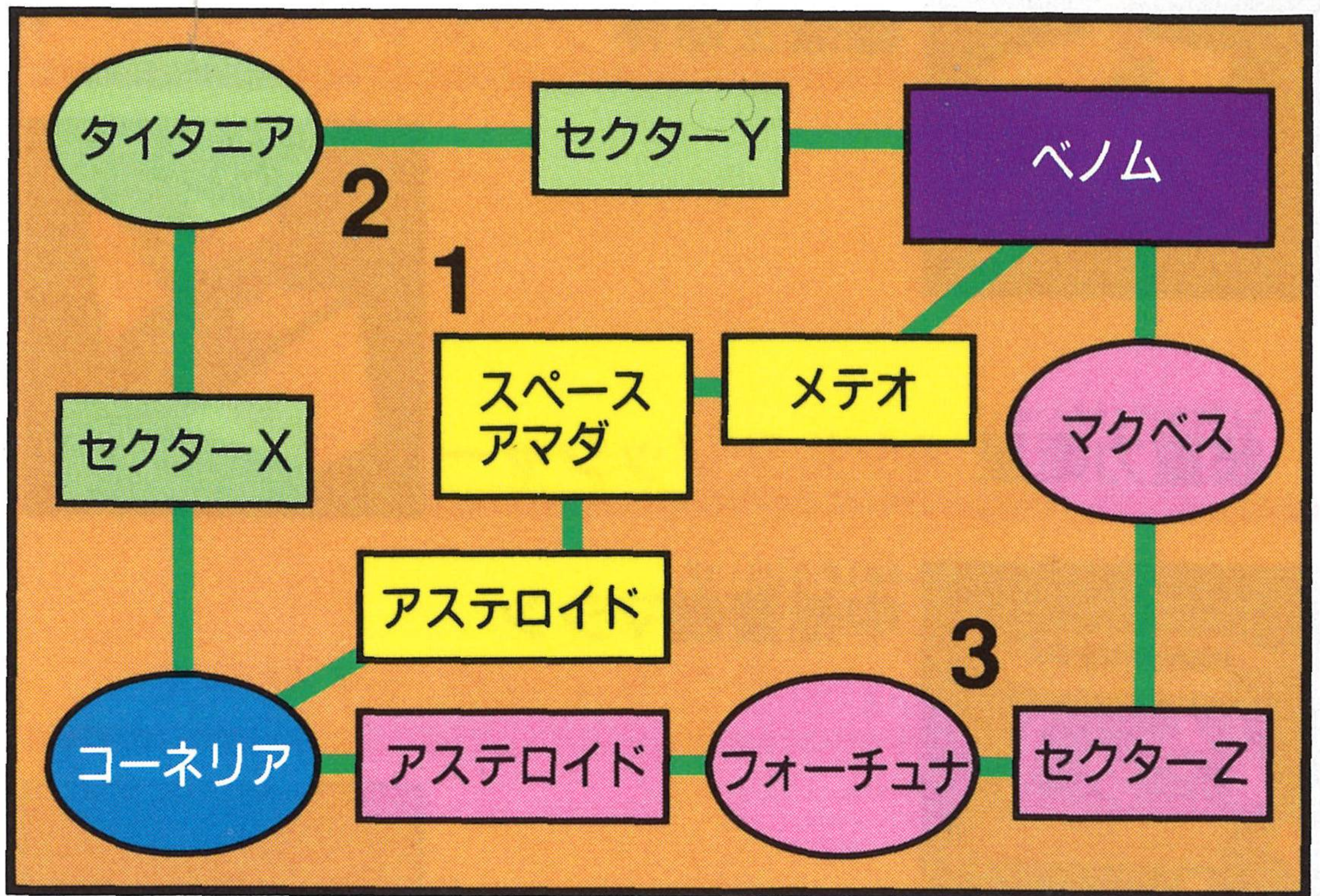
中枢警備（ちゅうすうけいび）マシン
ギャラクティックライダース

広角度攻撃（こうかくどこうげき）タンクデストラクター

小型（こがた）ステーション ブレードバリア

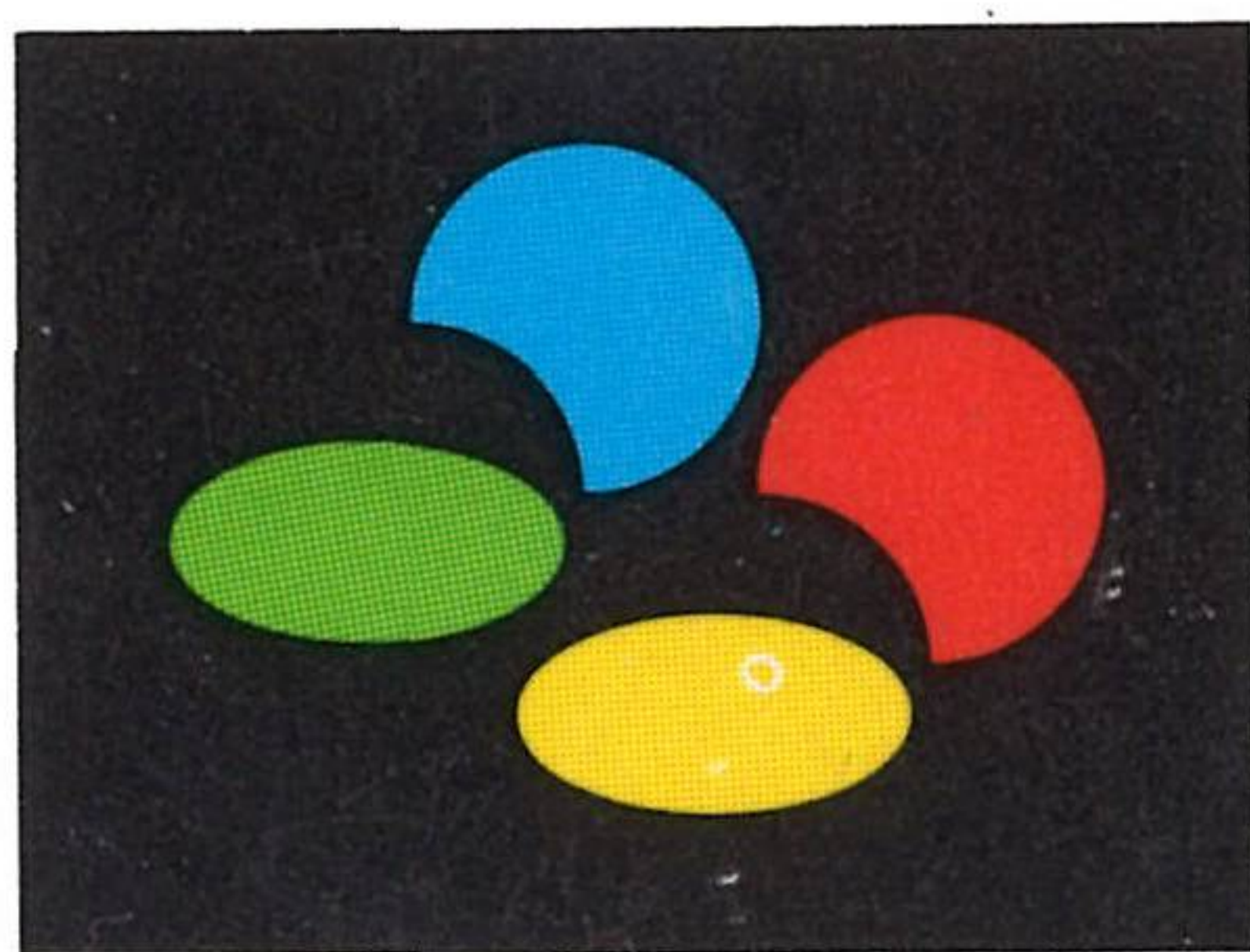
拠点増設機関（きょてんぞうせつきかん） アトミックベースII（ツー）

合体型戦艦（がったいがたせんかん）グレートコマンダー

# ベノム攻略ルートマップ

タイタニア
セクターY
ベノム
2
1
スペース
アマダ
メテオ
セクターX
マクベス
アステロイド
3
コーネリア
アステロイド
フォーチュナ
セクターZ

惑星ベノム攻略コースの難易度は、レベル1～3の3段階。レベル3が最も難しく、マップ図の上から2、1、3の順に配置されています。また、途中でブラックホールなどの、そこまでとは違う空間に迷い込むこともあるでしょう。
コース選択は、セレクトボタンか十字ボタンの左右操作で行ってください。

| | |
|---|---|
| EXECUTIVE PRODUCER | 山内　溥 |
| PRODUCER | 宮本　茂 |
| DIRECTOR | 江口勝也 |
| ASSISTANT DIRECTOR | 山田洋一 |
| PROGRAMMERS | D.CUTHBERT |
| | G.GODDARD |
| | K.WOMBELL |
| 3D SYSTEM | P.WARNES |
| | C.GRAHAM |
| COMPUTER GRAPHICS DESIGNER | 今村孝矢 |
| SHAPE DESIGNER | 渡辺　剛 |
| SOUND COMPOSERS | 近藤浩治 |
| | 平澤　創 |
| SUPER FX STAFF | B.CHEESE |
| | 西海　聡 |
| | 角井博信 |
| 3D TOOL | 山城重喜 |
| | 川口恭弘 |
| PRINTED GRAPHICS DESIGNER | 藤井英樹 |
| MANUAL EDITOR | 手嶋敦史 |

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

SUPER Famicom®

# 任天堂株式会社


| | | |
|---|---|---|
| 本　　　社 | 〒605 | 京都市東山区福稲上高松町60番地<br>TEL (075) 541-6113㈹ |
| 東京支店 | 〒111 | 東京都台東区浅草橋5丁目21番5号<br>TEL (03) 5820-2251㈹ |
| 大阪支店 | 〒531 | 大阪市北区本庄東1丁目13番9号<br>TEL (06) 376-5950㈹ |
| 名古屋営業所 | 〒451 | 名古屋市西区幅下2丁目18番9号<br>TEL (052) 571-2506㈹ |
| 岡山営業所 | 〒700 | 岡山市奉還町4丁目4番11号<br>TEL (086) 252-1821㈹ |
| 札幌営業所 | 〒060 | 札幌市中央区北9条西18丁目2番地<br>TEL (011) 621-0513㈹ |